

64
KINGIA
PC + PLUS-1

CO

Commodore Világ #26

10. évfolyam

5. szám

74,- Ft

C64 képernyőjátékok:

Imagination

Skooldaze

Terrorpods

Barry McGuigan

Boxing

Újabb születések:

JANUÁR

Ford az útort és fuss

MICROPROSE GOLF 1.3

A tűzpróba vegetár

TRIAL BY FIRE

Ismerd a Times of Lore

ADVENTOUR

Mentsük meg a SOVEN

STARGLIDER 2.

PÁLYÁZATI REJTVÉNY

A GAMES CENTER PROGRAMAJÁNLATA

1992/2. negyedévi teljes katalógusunk — amely a megrendelés feltételeit és az árakat is tartalmazza — megtalálható a CoV 25-ben, vagy címünkön megrendelhető egy leibélyezett választóboríték ellenében:

GAMES CENTER, Budapest, Pf.: 6. 1926

C64LEMEZ

AFTERWORLD 129 ósszetett
ALIEN WORLD 507 lövöldözős
ANGLE 096 logikai
ATA REVENGE 134 tetris
AUGIE DOGGIE 215 máskéálós
BARD'S TALE 1. 4SD AD&D
BEACH COMMANDER 169 lövöldözős
BEAR GEORGE 097 máskéálós
BIG NOSE 107 máskéálós
BINGO 2SD kvíztjáték
BLACK HORNET 379 lövöldözős
BLACK PANTHER 451 karale
BLOOD 'N' GUTS 2SD sport
BLUE ANGELS 1SD szimulátor
BRAIN ARTTICE 400 logikai
BRIDGE 076 kártya
BRUBAKER 2SD szöveges
BUBBLE DIZZY 152 ügyességi
BUDOKAN 2SD sport
BUGBOMBER 257 logikai
BUNDES.MAN.2. 117 menedzser
BUST OUT 054 falbontó
CARRIER COMMAND 162 stratégia
CATALYPSE 2SD lövöldözős
CHAMP 3D SHOOK. 117 biliárd
CHAOS 065 lövöldözős
CLIK CLAK 1SD ügyességi
COPIDO 089 logikai
DATER 244 ügyességi
DETECTIVE 2000 127 szöveges
DEWA BLOW 070 box
DIE HARD 2. 371 akció
DINGSDA 2SD kvíztjáték
DIZZY RAPIDS 166 ügyességi
DOUBLE DARE 242 kvíztjáték
DOUBLE TROUBLE 251 logikai
DUONOID 042 TV-toci
EMPIUS 225 stratégia
F-15 STRIKE EA. 1SD szimulátor
FAST 139 ügyességi
FELIX 138 máskéálós
FIRESTART 4SD kaland
FLIGHT SIM 2 1SD szimulátor
FORRESTER 136 máskéálós
FROSTY SNOWMAN 080 ügyességi
GOLDEN PYRAMIDS 297 ügyességi
HECTIC 123 ügyességi
HELIRESCUE 221 ügyességi
HENRIETTA B.D.S. 1SD szöveges
HERD TURTLES 1SD akció
HYDRA 864 akció
HYPER THRUSTER 141 lövöldözős
INDY HEAT 321 autóverseny
JACK NICLAUS 2SD golf
JETSONS 316 máskéálós
JINXTER 2SD szöveges
JOHNNY QUEST 1SD kaland
JUMPING JACK 202 ügyességi
LABIRYNT 1SD szöveges
LAST STAR 162 lövöldözős
LUCKY LUKE 201 társasj.
MIC.PUSH.M 066 logikai
MISSION NADA 116 ügyességi
MOONTDAR 130 máskéálós
MURRAY MOUSE 111 máskéálós
NAUGHTY N. 113 nyeregép
NEIGHBOURS 187 ügyességi
NEURONICS 297 logikai
NINJA RABBIT 2. 288 ügyességi
NOVA 1SD memória
NYTHYHELL 1-2 297 szöveges
PALE MOON 115 ügyességi
PLASTO 072 logikai
POT FUN 121 nyeregép
POTSWORTH 316 máskéálós
D 10 TANKBUSTER 109 lövöldözős
QUADRANT 281 logikai
RAINBOW 034 tetris
REBELL RACER 121 ügyességi
RELAXED MOTION 102 logikai
REXI 1SD stratégia
COOBY & SCRAP. 252 máskéálós
SEXY PUZZLE 108 puzzle

SEYMOUR G.T.H. 188 ügyességi
SOCCER PINBALL 134 flipper
SOKOBAN 1SD logikai
SOLITAX 157 logikai
SPELLB DIZZY 189 ügyességi
SPHERE 073 lövöldözős
SPHINX JINX 165 kaland
STAR SUP.SOCCER 436 menedzser
STORM. 082 lövöldözős
SUPER SEYMOUR 156 ügyességi
SUP.SPACE INVA. 2SD lövöldözős
SW.WORLD CUP 079 menedzser
TENRACE 236 lövöldözős
THAICHI 113 máskéálós
THINCROSS 1SD logikai
TITANIC BLINKY 131 máskéálós
TONIDO 114 csőépítő
TOYBALLG 089 logikai
TRAZ 3. 192 falbontó
TRIPLEX 168 logikai
TURN IT 2. 269 logikai
TWIST 044 logikai
VEGAS CASINO 2. 1SD játéktér
VORIS 062 tetris
WACKY RACES 391 ügyességi
WAYOUT LAB. 068 labirintus
WINTER S.SPORTS 1SD sport
WINZER 1SD kereskedő
WOODY WARM 338 ügyességi
WORLD CRICKET 141 menedzser
WORLD GEOGRAPH. 1SD kvíztjáték
WORLD OF SOCCER 078 menedzser
WP.TENNIS 2. 043 sport
XERTYNX 151 máskéálós
YOLK DIZZY 142 ügyességi
ZAK 1SD tetris
ZILLION 065 logikai

AMIGA

Turrican 2
Super Grand Prix
Live Act Demo Disc
Games/1
Games/2
Charge
Viking Child - 3
Test Drive Europe Scenery
Phenomena Demo
TV Sport - 2
Mission Builder - 2
Gonzo Games
Asier-x
Rolling Roth
Forma 1 GP
Radio C. Racer
Megaball
Tetris
Logical
Khalaan - 2
Secret of the Silver Blades - 2
Chips Challenge
Centurion - 2
Denver
TOKI
Card Games
Warzone
Profight
Outzone
Switchblade 2.
Meesterbrein
Kengil
Billard
The ball game
Stormball
Billy the Kid - 3
Move'em
Shadow Dancer
3D Construction Set
Cash
Brigade Commander - 2
The Gateway - 2
Wonderland - 4
Hero Quest

F-15 Strike Eagle 2 - 2
Rectangle - 2
Eye of the Beholder - 4
Railroad Tycoon - 2
Halls of Montezuma - 2
RBI Baseball 2.
Personal Nightmare - 3
Harpoon Data Disc 2.
Life and Death - 2
Wizardry - 5
Their Finest Hour (B.Q.B.) - 2
The Simpsons
PP Hammer
Kick off 2. Player Tactics
Navy Seals
Germ Crazy
Gordian Tomb
Buddbrain Megademo 2.
Coma Demo Pack
Champions of the Ray - 2
Battle Bound
Chuck Yeager F. T.
Cardinal of the Kremlin
Mucini
Renegade Legion Interceptor
G.B. Air Rally
Darkman
Return of Medusa 2
Frenetic
Split - 3
Death Knights of Krynn
PGA Tour Golf - 2
Flight of the Intruder - 2
Thunderjaws - 2
Street Rod 2. - 2
Tringo
Burgerman
Firestar
R-Type 2.
Little Beau
Outrun Europe - 2
Roadland
Stratego
Terror Liner 2.
Midwinter 2. - 3
Summer Night Games
Cubix
Terminator 2. - 2
Predator 2. - 2
Mercs
ELF - 2
Renner
Roulette
Go Moku
Maupili Islands - 2
Builderland
Strip Poker - 2
Final Fight - 2
Last Ninja 3. - 2
Billiard Simulator 2.
Magic Serpent
Eishockey Manager
Sex Tetris
Full Simulator
Wonderland - 3
Set Strike Junior
Dragon's Kingdom
Captain Planet
Sim City Asia
Z-Out
Canton - 3
HAWK
Battle of Britain Miss. Disc

E programok természetesen nem a legújabbak (már legalább három-négy hónaposak), csak előző havilistánkba helyhiány miatt nem fértek be. Mivel semmi sem lehet tökéletes, ezért most a programok típusai maradtak le - bár ezeket már valószínűleg szinte mindenki ismeri. A jövő hónapban megpróbálunk a tökéletesre törekedni, és a következő 150-200 lemeznyi anyagunk a típusait is

feltüntetjük. Addig is lássuk a magnós programokat, amik mellett a blokk-számuk szerepel. (A programok után-töltősek)

C64 kazetta

Flendish Freddy's B.T.D.F. - 1855
Plural - 286
Plittighter - 1051
Robozones - 881
Shuffle - 227
Shadow Dancer - 845
Spacegun - 1045
Allen World - 814
Night Shift - 633
Back to the Future 2. - 1158
Crack Down - 399
Golden Axe - 1211
Hunt for Red October - 919
Chase H.Q.2. - 1262
Manic Robo-Kid - 1419
Newerending Story 2. - 986
Midnight Resistance - 323
Hammerlist - 827
Impossible - 765
VIZ - 2021
North & South - 1102
Shadow of the Beast - 1 oldal
Vendetta - 1846
Chips Challenge - 565
Back to the Future 3. - 1156
Creatures - 873
Dyter 07 - 1400
Mercs - 807
Shadow Warriors - 324
Adidas Football - 585
Untouchables - 693
Myth - 1099
Tusker - 492
Flinbo's Quest - 951
Blood Money - 486
Space Invaders - 701
Supremacy - 331
Sisyphus 2. - 421
Pots Worth - 571
Budokan - 1950
Turbo Charge - 2133
Indy Heat - 566
Monty Python - 453
Elvira Arcade - 1112
Total Recall - 788
Gemx - 728
Second World - 436
Summer Camp - 600
Over the Net - 358
Ninja Rabbit - 420
Terminator 2. - 600
Outrun Europa - 1259
Johnny Quest - 664
Nightbreed - 1145
Narc 2000 - 655
Lupo Alberto - 1085
WWF Wrestling - 924
Guldokorn Expressen - közel fél oldal
Teenage Mutant Hero Turtles - 3/4 oldal
Allen Storm - 899
Last Ninja 2. - 1565
Strip Poker - 1298
Robocop - 1400
Simpsons - 1066
Rick Dangerous 2. - 511
Dick Tracy - 1155
St. Dragon - 651
Battle Command - 1526
Dylan Dog - 396
Manchester United - 458
Die Hard 2. - x
Ninja Rabbit 2. - 456
Black Hornet - 567

1 oldal kb. 2300-2500 blokk, ehhez mértén tudják a magnósok betölteni magukat.

Na tessék! A PC-re nem maradt hely! A jövő hónapban ezt is pótolhatjuk...

News (64, Amiga, PC)	2
Imagination (64)	5
Skooldaze (64)	5
Terrorpods (64)	6
Barry McGuigan Boxing (64)	6
STARGLIDER 2. (64, Amiga)	7
JINXTER (64)	11
MICROPROSE GOLF 1.3 (Amiga)	14
QUEST FOR GLORY 2. — Trial by Fire (Amiga, PC)	18
Adventour	
Times of Lore (64, Amiga)	24
HELPLINE	25
Elsősegély (64, Amiga, PC)	26
Programozástechnika — Screen-editor #2 (64)	27
Plus/4 sarok	
Mindenféle	28
Flight Simulator 2	28
Térkép (Rambo III.)	29
Hírdetések	30
CoVboy Posta	33

Commodore Világ

IV. évfolyam, 1992/5. szám
Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: A Kft. ügyvezetője
Felelős szerkesztő: CoVboy
Borító: Virtual World demo (Amiga)
Belső grafika: Müller Mihály
Munkatársak: Homoki Péter és Jean
Fotók: PRACTICA BX-20
Postacím: COMMODORE VILÁG
COM-WARE Kft.
Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímen!
Bankcím: (ezt a címet lelepted el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók!) Ezt csak akkor kell használnod, ha csokken rendelni újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt, és a csokket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a 'pénzösszeg címzettyé' rovatba.
OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117
(A csekk közepén szelvényének hátoldalára foglaltak szívesek mindig ráírni).
COM-WARE Kft. MNB 218.
98426/41853-7 — valamint azt, hogy a pénzt mire adtad le. Kösz.)

Torjapált:
A HIRKER (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtekinthető hírlapárúsító szakszervezetekben és paviilonokban,
valamint kapható a következő üzletekben:

ACOMP Kft., Bp., XIV. Általános u. 17.
ANUBIS Kft., Bp., XIII. Örmény u. 5.
C= Márkező, Bp., IX. Telepy u. 29.
Kalenföld Kft., Könyvpaboltja
(SZAMALK), Bp. XI. Szakasas A.u. 68.
Műzaki Könyvtárház, Budapest, VI. Liszt Ferenc lór 9.
MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Széchenyi u. 21.
MEOAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt. Bertalan u. 2.
CIU-BAZAR, Nyiregyháza, Kossuth u. 25.
PALETTA Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.
BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét, Nagykőrösi u. 9.
SZIOMA BIT Szaküzlet, Kecskemét, Rakóczi u. 4.
AXIS Kft. Boja, Szabadság u. 2.
ZAHORAN koreakadó, Békéscsaba, Lapényi Pál u. 11/2.
TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron, Orsolya lór 5.
SZÜV Computer-M, Microage Szaküzlet, Szombathely, Szt. Mátyás u. 31.
RAMORG GM, Zalaegerszeg, Kossuth u. 41.
Új terjesztők jelentkezését is várjuk! Fentit szaküzletekben igény szerint a SpV, CoV régebbi számai is kaphatók

ISSN 0866-0808

Pátria Nyomda

Felelős vezető: Vass Sándor

A CoV következő száma a szeptember 14-én kezdődő héten jelenik meg.

Épp ez jutott eszünkbe...

Olyan nehéz ilyenkor a nagy magyar kárikulában bevezetést írni, amikor az ember legszívesebben a vízben lógatná a lábát. Vannak persze kiváltságosok is, CoVboy sietett a postával, úgyhogy ő már jól megérdemelt szabadsággal tölti, miközben tovább teszteli a Pink Panther Co. új termékét. Mi azonban nem lebzselünk, ezt a kis lélegzetvételt 1 hónapra arra kívánjuk fordítani, hogy belejazzuk a '92-es év minden bizonyos legnagyobb bestsellerének legközelebbi ponyvarogányát, a CoV Évkönyv '92 c. művelőtest. Előfizetőink már a múlt hónapban értesülhettek erről a dologról, sőt köztünk néhány ezer CoV Évkönyv '92 előfizetési csekkel is kísértünk. Ez egy olyan sorsolás volt, hogy mindenki nyert. A témáról kicsit bővebben olvashattok hátul a borító belső oldalán. Az utóbbi idők levelezésének állandó témája volt az újság címlapja, mind a LOGO, mind a grafika kérdésében. No persze a hőzöngők közül senki sem tudott produktumot küldeni, bizonyítandó azt, hogy ő

jobbat rejtolna, most tesztünk egy kísérletet. Számítógép grafikát helyeztünk al a címlapon, ami Amigán készült. Tessék csak nyugodtan lehet kritizálni. A másik téma a fejléc LOGO. Tudjuk, hogy nem szoroscsés dolog évente új fejléccel jelentkezni, és azt is tudjuk, hogy "lehetett volna jobb is..." stb. A következő számban a borítón belül elhelyezünk pár fejléc LOGO tervet, most az egyszer a döntést szeretnénk rátok bízni, hogy a CoV végre megtalálhassa a végső arculatát. Tehát ne feleddjétek, a jövő hónapban népszavazást tartunk a CoV fejléc LOGO-já ügyében! Sokan panaszkodtak, hogy a hirdetések ömlesztett kivétele nem a legjobb húzás volt, hiszen az összes hirdetést végig kell nézni, ha valamit kereslek. Visszatérünk tehát a hirdetések tematikai csoportosításához. Ja, és majdnem elfelejtettük, a nyár hátralévő idejére jó pihenést kívánunk mindenkinek, s nem utolsósorban jó szórakozást lapunk olvasásához...

FIGYELEM! Mint már említettük, minden számban 10 doboz mágneslemezt sorsolunk ki azok között, akik hozzánk lekölözhető anyagot (leírást, térképet, tippeket sth.) küldenek be.

1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Hanula Zsolt, Vác
Király András, Sopron
Kőrös Péter, Kecskemét
Kovács András, Kóny
Kulcsár Gábor, Budapest XIII.

Nyereményüket postai úton juttatjuk el.

Mészáros Imre, Szentos
Radó Zoltán, Budapest IV.
Révész István, Deszk
Szak Dániel, Budapest XIII.
Tóth Akos, Békéscsaba

A CoV 25-ben megjelent rejtvény helyes megfejtése:

JINXTER (64); RAMROD (Amiga)

A nyertesek nevet a következő számban közöljük.

A CoV 24-ben megjelent rejtvényre helyes megfejtést nem kaptunk, e nyereményalap (5 doboz lemez) a következő sorsolásra megy át!

NEWS

Kaland/RPG

—— (64), (Amiga), PC ——

Tömör, de gyászos hírl Kledták PC-re a Magic Candle folytatását a **MAGIC CANDLE II-L** Szegény PC-sek. Akinek volt szerencséje átfutni azt a pár oldalt a CoV 23-ban, és lesz szerencséje azt a maradék pár oldalt a CaV Évkönyv'92-ben, az bizonyára sikontva menekül, Jézus Mária ezt miért kellett? No persze egy kicsit még lehet pihogni, a 64-es és Amigás változatnak egyelőre se híre, se hamva.

—— (Amiga), PC ——

Trattattattattam! Itt van emíro úgy áhítóztok, az új Sierra stuff, ami egészen véletlenül az **ECO QUEST** főcímet, illetve hogy azért ne legyen olyan egyszerű az élet a **THE SEARCH FOR CETUS** előcímet viseli. Ez egy új Quest sorozat, mert már unalmas a többi mögött az MCMLXXVI római számmal látni. Tintahal, cet, akvárium, hínárok, víz... ezek a szavak is jelzik, hogy főhősünknek Addam-nak elsősorban víz alatt kell halni állnia. Bizonyára elég nagy sületlenség ez is, mint a többi. Az Amiga válto-

zat még készül, PC-n már itt van a nyakunkon a Sierra Imádók öröme.

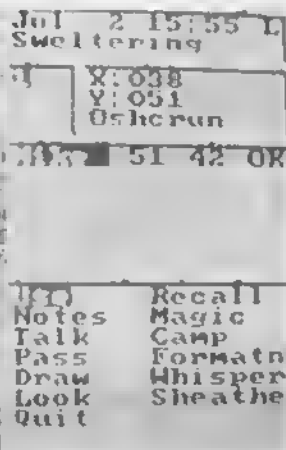
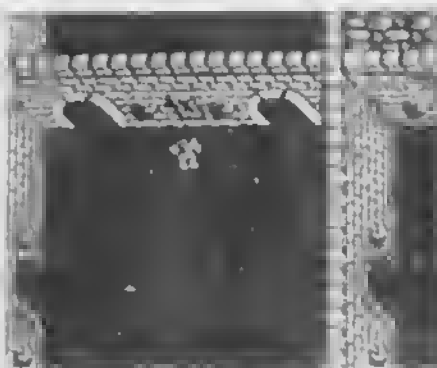
—— Amiga, PC ——

Ismét egy új név, a **New World** dobta piacra a **PLANET'S EDGE** nevű sci-fi szerepjátékát, enyhén megtűzdelve akció és stratégia elemekkel. Mi más is lehetne a cél, mint bizonyos bolygó(k) megtisztítása az idegenek hatalmától. Kalandunkat egy elképzelt csillag-térképen folytathatjuk. Egy kicsit Starlight-szerű beütések is jellemzik a játékot, amely Amigán is napvilágot lát hamarosan.

—— PC ——

Az **Origin** sem tétlenkedik mostanában. Az **ULTIMA UNOERWORLD: STYGIAN ABYSS** méltó folytatása a már megkezdett sorozatnak. A kivételzés az **ULTIMA IV**-ot, a 3D perspektíva itt-ott a Castle Master-t idézi fel egy holandó PC-s számára. Rendkívül jól kidolgozott, aprólékos programozói munkát tükröz, kihasználva az egyes bővítési lehetőségeket is. Kimagasló színvonalon megalkotott logika, gyors menükezelés. Faladták a lockét az Amiga átirat elkészítéséhez.

▼ A Magic Candle 2 is megállja a helyét!



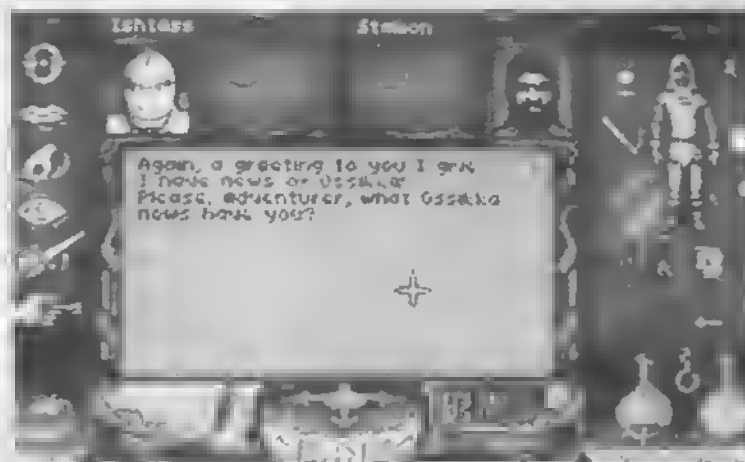
▼ Sierraék új hülyesége — Eco Quest



▼ Egy kis sci-fi — Planet's Edge



▼ Ultima Underworld — hát még mindig nem volt elég?



Szimuláció

—— 64, Amiga, PC ——

Ha mondjuk nem adventure/RPG/stratégia/manager rajongók lennénk, hanem mondjuk a Summer Game-szerű sportjátékokat imádnánk, most már hátra tudnánk örülni a **US Gold — MEGA SPORTS GOING FOR GOLO**-jának. A **MEGA** jelzőt

mindjárt nem érezzük túlzásnak, ha megtudjuk, hogy nem kevesebb, mint 31 (harmincegy!) sportágban tehetjük tönkre a jojt. 64-en kazettán is élvezhetjük, reméljük a Pluslok sem sokáig maradnak ki onomagaölvezetből.

—— (64), Amiga ——

Figyelem, ismét felkészülni, rejti Jón a Test Drive CLXXVIII! Geoff Grammond, a Stunt Car Recor, és a Revs írója most meg-

próbált nem csak grafikailag, hanem tartalmilag is újat adni az eddigi 177 db. **TEST DRIVE** után. Ilyen apróságok, mint 26 választható autó, az időjárási viszonyosságok bevonása a dolgokba, vagy a 16 pály (természetesen az összes az eredeti hű mése)... A valódi neve egyébként roppant fantáziadúsan hangzik: **FORMULA ONE GRAND PRIX** a Microprose-tól. Amigán csak 1 Mogan megy.

(64)

64-es újdonság következni! Na nem kell annyira lelkesedni, azért annyira nem örögtörtek meg magukat az **Electronic Arts**-nál, hogy valami értelmeset alkossanak, de 64-es, és az a lényeg, ami a mai inséges időkben üdítőleg hathat. A neve **BUCCOKAN**, és egy szimpla karate játék, leginkább az International Karate-ra hasonlít, de legalább vonzást kelt. ...

(64, Amiga, PC)

Találós kérdés: Egy órult kis fehér labdát dobál, egy másik órult egy bittel hadonászik, a többi 250 millió órult (vagyis az Államok teljes lakossága) totálisan al van ájulva a dologtól. Mi ez? A megfejtés

természetesen a baseball. És ha ez a baseball **TONY LA RUSSA'S**, és ráadásul **ULTIMATE**, akkor megjelent hozzá 5 scenario disk (64-en csak egy).

(Amiga, PC)

A **Lorilets** is régen hallatott magáról. Most egy si szimulátor 2. részét hozták ki a piacra, **SUPER SKI 2** néven. A szlalom és a Hot Dog mellett a sifutás, slugrás trükkjeit is tanulmányozhatjuk. A kidolgozás hagyományos, sok újat nem látunk a játékban.

(Amiga)

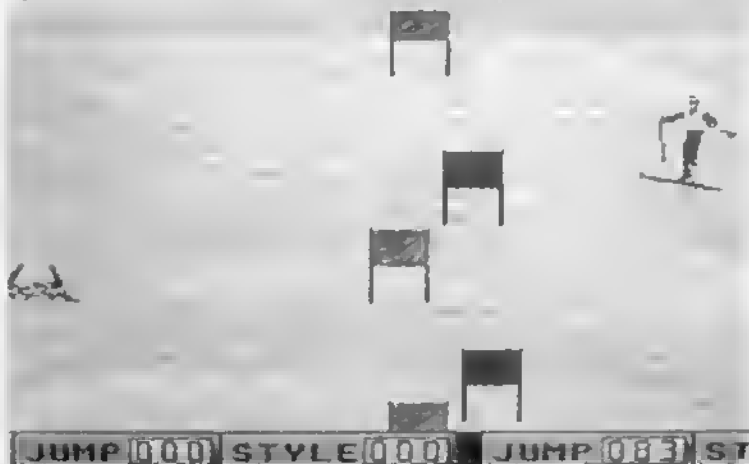
A **CORE** is nyomul egy autóverseny szimulációval. A **JAGUAR XJ220** Amigán csak 1. Mégán fut. A két játékos játékot képernyőfelosztással oldották meg. A táj nagyon

szépen kidolgozott. Apátja mentén zöld karrékkal, sziklafalakkal, folyópárral egyaránt találkozhatunk. A versenyt főként a kockák és a természet események (pl. eső) is befolyásolják.

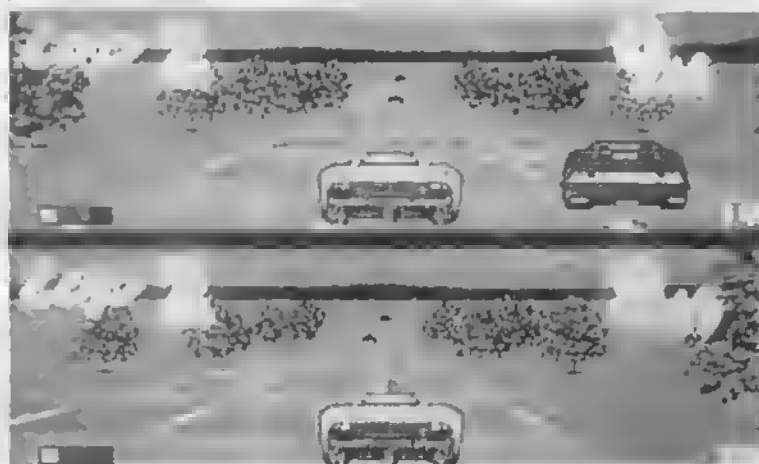
(Amiga, PC)

Még mindig **Microprose** és egy kémszimulátor. A neve: **COVERT ACTION**. Minden ifjú James Bond palánta megtalálhatja benne szíve vágyát. 26 küldetésben kémkedhetünk, lehallgathatunk, nyomozhatunk, lövöldözhetünk, ordíbalhatunk (pl. „Dobd el azt a patkányt te mocskos ruvól vorl!”). meg hasonló marhaságok. A többes szám első személy természetesen az Amiga és PC tulajdonosokra vonatkozik.

Super Ski-ből sossem elég. Ez itt a 2.



Nyomjuk a gézt a JAGUAR XJ220-ban



Stratégia

(64), Amiga

Itt egy roppant eredeti témát feldolgozó stratégiai játék az **SSI**-től. 1861-ben vagyunk, és a játékos **Abraham Lincoln** (vagy **Jefferson Davis**) szerepét fogja eljátszeni a kb. 200-ndszor „megjátékosított” amerikai polgárháborúban. Egy kis Diplomacy beütés is van az egyébként **NO GREATER GLORY**-nak nevezett játékban, tehát akár

az európai nagyhatalmokat is szervezhetjük az össznépi pankrációba.

(64), Amiga

Akik játszottak már a **Spirit of Excalibur**-ral, azok bizonyára szívesen szorítanak egy kis helyet a **Virgin** új stratégiájának, amely a **VENGEANCE OF EXCALIBUR** nevet viseli. Ha Ibériá, akkor a Spanyolok. Vezetésük győzelemre tehát sorogunk...

(64), (Amiga), PC

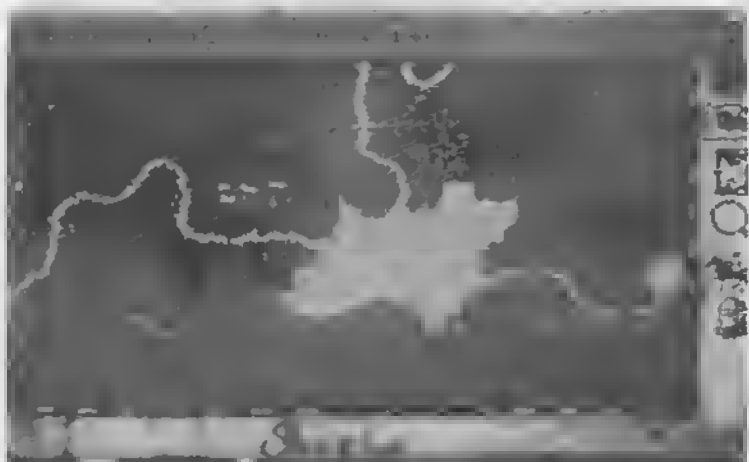
Hódítók előre! A **Microprose** új stratégiájában a **GLOBAL CONQUEST**-ben min-

dont baleszhatunk, amire egy igazi hódítóknak szüksége lehet. A 20 kivitelezés talán szegényes, de kárpótál bennünket a kiváló stratégia, az ezernyi variálható elemmel.

(64), Amiga, PC

Az **SSI** stratégiai játékaival fő elkövetői, **Gary Grigsby** (second Front, Western Front) és **Norm Voger** (Conflict Middle East) is új programozványokat oltanak a gyönyörű stratégia-rajongók nyakába. **Gary** bícsli a **CARRIER STRIKE: SOUTH PACIFIC**-ot, **Norm** bátyó pedig a **CONFLICT KOREA**-t.

Viva Espana — Vengeance of Excalibur



(64), Amiga, PC

Az **AD&D** után újabb **TSR** játékok jogát veszi meg az **SSI**. Az első a sorban a **LINE IN THE SAND** stratégiai játék. Ebből valószínűleg egy véget nem érő sorozat lesz, ami sorra veszi az embaráság kisebb nagyobb háborúit. Az alsó rész az Iraki háborút dolgozza fel, az utolsó kb. 2000 év múltja fog megjelenni és a neandervölgyiek.

cromagnonlak meccsan fog alapulni a történet...

(Amiga, PC)

Ha azt mondjuk **PIRATES**, már bizonyára mindenkinek borsózik a háta, meg bizserog az uja is, hogy valami hasonlóval hozza össze a sors. Nem kell már sokat várni, itt van az **1869** a **Max Design**-től. A játék a címének megfelelő korban játszódik, ami-

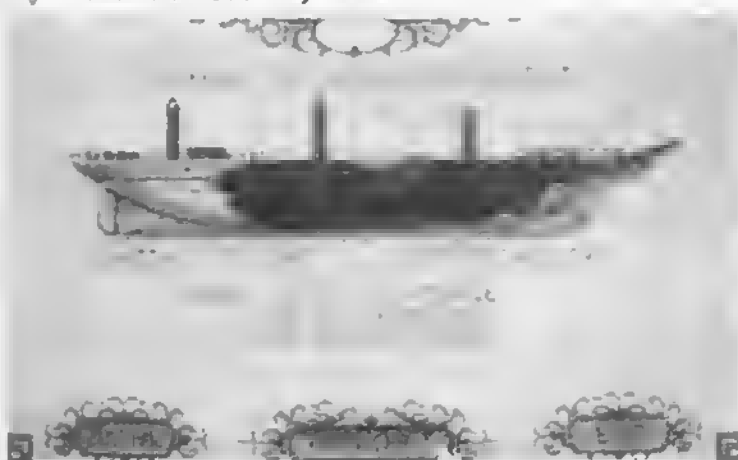
Totális hódítás a Global Conquest-ben



kor is egy hajó kapitányaként kell kalandoznunk mindenfelé a világban. Kereskednünk, harcolni stb. kell, s időközben kordában kell tartanunk a legénységet is. 64-es változatról egyelőre nincs tudomásunk.

(Amiga, PC)

Ha azt mondjuk **Dűne**, bizonyára mindenkinek odafigyel, hiszen mint videó alkotás a mai napig előkelő pozíciót foglal el a siker-



Istán. A Virgin most megszámítógépesítette a történetet, melyben a tüsszor játsza a legfontosabb szerepet. Szupor játék, igazán jól sikerült animációk, izgalmas percekot hozhat minden sci-fi rajongónak

Amiga, PC

Az utóbbi időben, ha egy új software-ház jelentkezik első játékával, az igen kellemes

dolgokat ígér! Gondoljunk csak a DELPHINE-re. Most a tők ismeretlen Cinalay adott ki egy új játékot FREE D.C.I címmel. Ez szabad fordításban „Szabad egyenáramot” jelent, de attól még persze lehet jó is. Az egyenáram egyelőre csak Amigán és PC-n szabad. Roméljük, azón előbb utóbb 64-en is megjelenik.



PC

Volt egyszer egy játék, amiről egyesek olyasmiket mondtak, hogy „a játékok játéka”, meg hogy „az Alfa és az omega”, sőt „a csodálatos nonplusztra”. Most itt a folytatás ELITE PLUS néven. VGA grafikus és AdLibb hangkártyákra tervezve. Ebből már látni is a szomorú hírt, csak PC-s játék.

Arcade

64, Amiga

Az Ocean-tól már megszoktuk, hogy különféle ügyességi játékokkal laplik el az adathordozókat, nem utolsósorban az sem, hogy a 64-eseknek is dobnak egy kis morzsát. Így van ez az ADDAMS FAMILY-vel is. Gómoz barátunkkal kell keverünk a különféle növényi nyavalyák között, miközben váratlan akadályok bukkannak fel... Hihetetlenül gondolkodtató stuff.

(64), Amiga

A Psychosis akciójátékot elsősorban a szép grafika jellemzi. Az ORK sem marad el az eddigiektől. Egy fantasztikus labirintusban kell lőnünk a különféle szörnyeket, közben gyűjtöni a pontszámokat, és talosítani az újabbnál újabb pályákat.

Amiga

Már megint Microprosa. A SPECIAL FORCES egy olyan stuff, ami tulajdonképpen semmire sem hasonlít. Na jó, egy kicsit a LASER SQUAD-ro. Szokásos Microprosa kiválózó, azaz gyönyörű akció-stratégia

keverék, amiben négy „ELITE-boy” minősítésű szuper kommandósunkkal irányítják az Amigások a különféle unszimpatikus egyedeket.

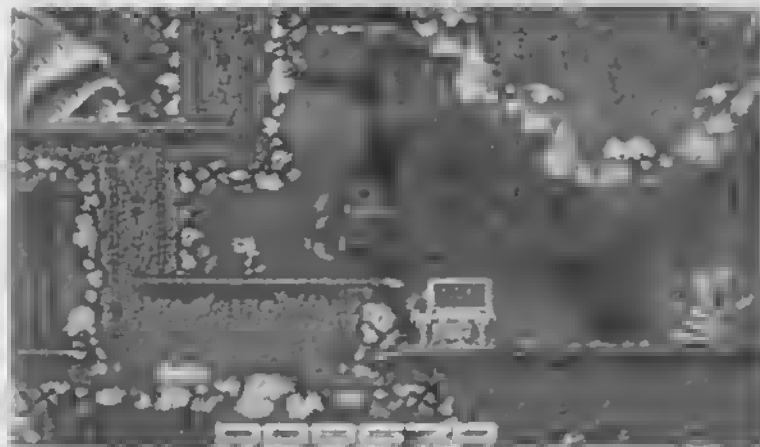
Amiga

Ez a hónap sem múlt el a horizontális scrolld-szerű piff-puff lövöldözés játéka nélkül. A PROJECT X a Team-17-től egy nagyon szép játék, de ezzel mindent el is mondtunk róla. Tűz, láva, rakéták, egyre nehezebb szintek, jó hanghatások, ámulatba ejtő grafikai trükkök... Csak azt nem értjük, miért kötötték 1 Megás bővítéshez?

Gomez barátunk ágról pattant — Addams Family



Az ORK grafikája OK, de milyen a játék?



Szoftver-házak címei (közkívánatra):

Abacus Software
5370 52nd Street
Grand Rapids
MI 49508, USA
Access Software
545 West 500 South
Bountiful, UT 84010
USA
Accolade
550 S. Winchester Blvd.
Suite 200, San Jose
CA 95128, USA

Anco Software Inc.
P.O. Box: 292
Burgettstown
PA 15021, USA
Discovery Software
163 Conduit Street
Annapolis, MD 21401, USA
SSI (Strategic Simulations Inc.)
675 Almanor Avenue
Sunnyvale, CA 94086
2901, USA

Eagle Tree Software
P.O. Box: 164, Hopewell
VA 23860, USA
Electronic Arts
1820 Gateway Drive
San Mateo
CA 91024, USA
Origin Systems Inc.
136 Harvey Road,
Building B.,
 Londonderry
NH 03053, USA

Epyx
600 Galveston Drive,
Box: 8020, Redwood City
CA 94063, USA
Sierra On Line
P.O. Box: 485,
Coarsegold
CA 97006, USA
UBI Soft
1 Voie Felix, Eboua
F-94000 Créteil
France

Imagination

A játék címe: **KEPZELET**, már utal is rá, mi csoda szörnyűség. A játék nehéz, ezért most csak az első részét írom le. Kezdetkor pont a gépünk előtt ülünk, játékre készen. Tegyük be a lemezt a gépbe (**PUT DISK**), a betragés után nézzük meg a monitort (**EXAMINE SCREEN**). Egy menüt látunk, pár program címevel. Nyomjuk meg pl.: az egyes gombot (**PRESS 1 BUTTON ON COMPUTER**), majd várjuk meg, hogy betöltődjön a program. Óe hoppá! Mi ez? Egy időgép mellett találjuk magunkat! A fogunk remegését növeli az itt tartózkodó idő-úr (**TIMELORO**) is. Micsoda rámséget kell itt tenni? Miután megvizsgáltuk az illetőt (**EXAMINE**), el is derül a feladat. Holmi

úrról zagyvál, stb. Vizsgáljuk meg az őrtést is. Ez a szokásos szöveg (ha olakadtál...). Húzzuk meg a kart (**PULL LARGE LEVER**), és már dematerializálódunk is... az űrbe, pontosabban egy mentőkablnba. Az ablakból egy üres űruha mosolyog vissza, egyebet tenni nem tudunk. Vátsunk nézetet (**view**), meglátjuk az ablakot (nyitást), mely kivazet Innen. Sajnos computer-vezérelt, ezért be kell kapcsolnunk az itt rozsdásodó számítógépet (**PRESS SWITCH**). Fémes heng csattan fel, a gép elmondja, hogy ő PAL sokezer, és hogy hívjuk csak PAL-nak. Itt található még két gomb, de ezeket megnyomva csak a kabin mozdul el klímákban. Inkább nyitassuk

ki a fedélzeti nyílást (**OPEN HATCH**)! Szíszegve kintarul, mi pedig holmi űrhejónál találjuk magunkat. Gyerünk dél felé (**South**), és eljutunk a folyosóra. A folyosóról kelet felé a vezértőbe örünk, ahol nincs semmi. Még délebbre viszont egy vödört találunk. Innen keletre van a hálószoba. Ha letek-szünk aludni (**sleep**) azt álmodjuk, hogy otthon a ZX-81-ünkön a **SPACE INVADERS**-ol játszunk, tehát lol is rladunk a rámálomból rögtön. Az égyat vizsgálva találhatunk egy kötelet (**EXAMINE BUNKBED, TAKE CORD**). Innen keletre van a csillagvizsgáló, ahol a föld térképét leljük meg. Megnézve csak áradozva gondolunk vissza hazánkra, szóval inkább irány észak. Az itteni élel-automata nem működik, mert nincs áram. Innentől az olvasóra bizok mindont (a gép csak azt mondja **Hé!-ra**, hogy használá a fantáziád). A játék grafikája túrhető, a történet pedig logikus.

• Diós János, Szolnok

Skooldaze

A prg. nam me készült, da agyréest annyian kérték, másréest jól al lehet vele szórakozni (agy ldalg).

A lényeg: Kezdetnek megnézhetjük az iskolát, majd átkeresztelhetjük a nyolc főszerelőt:

DIÁKOK:

ERIC — őt irányltjuk a játék folyamán
EINSTEIN — 'A magoló' (ezt a játék során tapasztalhatjuk)

BOY WONDER — ő a csúzlíjával szokott szórakozni, és 95%-ban talál is

ANGELFACE — az öklét szokta használni, szintén elég jól

TANÁROK:

Történelm — **Mr. CREAK** (egy csoszogós öreg tata)

Földrajz — **Mr. WITHIT** (zsebetott kőzzel mőszkál)

Tudományos tanár — **Mr. ROCKIT** (korcsolyával jár)

Az igazgató — **Mr. WACKER** (nem nehéz felismerni)

A JÁTÉK:

Pont 2-ről irányítható vagy a következő billentyűkkel:

'P' — jobbra megy

'O' — balra megy

'O' — lemegy a lépcsőn

'A' — lejön a lépcsőn

'S' — laúl (a földre ill. a székre) és toláll

'F' vagy a 'SPACE' — csúzlí használata

'H' — űr

'L' vagy 'J' — beint

(Az **EXAM ROOM**-ban az 'L' billentyű segítségével felugorhatunk a székre és elérhetjük o... vigyázat, nem mindig sikerül.)

A játék célja, hogy lehetőleg ne gyűljön össze 10.000 hibapont (**LINE**), mert ekkor **Mr. WACKER** üldözőbe vesz, és ha elkap, közli, hogy 'ki vagyunk rúgva' szeretett iskolájából. Pontokat is gyűjthetünk, soklélekpen:

- a felon lótható piros és kék 'lzáket' kell csúzlíval eltalálni, a 2. emeleten pedig az 'L' billentyű használatával elérni
- más gyerek hibapontját is hozzáadja pontszámainkhoz a gép (nem mindig)

Hibapontok gyűjtésének módja:

- ha **EINSTEIN**-t bántalmazzuk, akkor beköpi egy tanárnak (csak akkor kapunk hibapontot, ha a tanár elhiszi, omh **EINSTEIN** mond);
- ha lelövünk egy tanárt és nem futunk el jó messze;



- ha verekszünk, csúzlí használunk, leülünk a földre vagy beintünk, és tanár van a közelben;
- ha nem megyünk be az órára;
- ha bomegyünk valamelyik tanárba, vagy más tanár órájára;
- ha pedig sorozatban sokat rosszakodunk, megjelenik szeretett igazgatónk és 2.000 hibapontot ajándékozik, mivel *naszty boy*-ok voltunk (No nam a **WWF**-ből);

A játék közben különböző termekbe kell menni órákra.

DINNER — ebéd; a földszinti folyosó közepén kell lennünk;

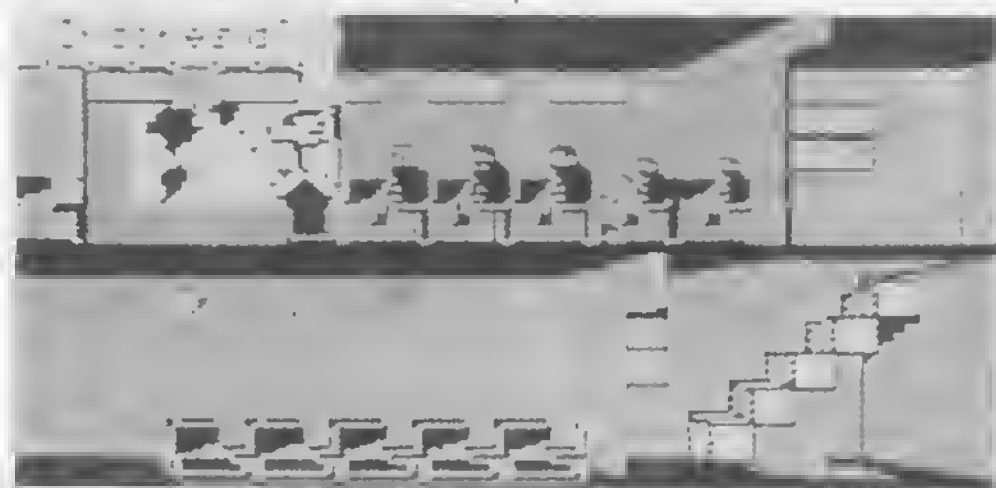
Playtime — játékidő: azt csinálunk, amit akarunk;

Library, Reading Room stb. — lásd a térképnél;

A teremben lehetőleg ne az utolsó padba ülünk, mert az **EINSTEIN** helye és annyiszor lők le a székről, ahányszor odaülünk. A tanár kérdéseire csak **EINSTEIN** tud válaszolni.

Néhány jótanács:

- ha nem használunk térképet, akkor **EINSTEIN**-t kövessük, mert mindig egy helyre kell mennünk;
- órán a mászkáljunk, mert hibapontot kapunk;



a ha lelőjük egy tanárt, és pont egy 'izé' alatt ül, löjük le. mert a lepattható golyó átszeli az 'izét'.

Térkép
 1. Folyosó — ide kell jönni 'abédalni' (DINNER)
 2. Tornaterem — sammi jelentősége
 3. EXAM ROOM — vizsgaterem
 4. WHITE ROOM — fehér terem (bár a neve ellenére szürke)

5. Tanári szoba
 6. Igazgatói szoba
 7. Library - könyvtár
 8. Reading room - olvasóterem
 9. Map room - térképszoba
 10. Ez csak azért van, hogy szép karak számú legyen a helyiségek mennyisége (ha-he);

■ HaJa (Hoffer József), Szombathely

6	7	8	9	10
5	4	3		
1				2

Terrorpods

A gyári kiskönyvecskében nem sok érdekességet találtam, de a kezettáborító lanomenátlisan sikerült. (Nacsak! Már Szolnokra is betibeggett a szela az új Informatikai Tervvázlatnak? — CoVboy)

A háttér negy vonalakban.
 A galaxis távoli, kiválsó pontján egy otátkozott kis bohgyó, a Colian bohgyong, s mégis khúnik gazdag ásványával, amikán az emberak önlí képesek. A Defonito, ami orósen struktúrája a psradoxálisan ragenerált molekulákat a ... (a franc sem tudja értetemesen lordítani) (Akkor agyátalán miért kezdted el? — CoVboy). A Quara az enargie-adó kristály, s ott von még az Aluma, ami az emberak által ismert tegerősebb lém. (t mm átmérőjű szél meghajtás nélkül elbír egy túlhított tehenet a bikájával a hátán ...) (Ha jól sajtam, az a blka Én volték? Maradjon közöttünk, Én csak egy olyan támet lamerak, ami ezan taklmlálya tómeget képes megtartani, ez pedig nem szal fermájú, hanem lapos, kör alakú, ételében szám van az elején, és ome names fatedet ellátásához sok kell belőle — CoVboy)

Hiába ahol ilyen anyagok találhatók a baj sosem jár messze.
 Az évek alatt egy egyesűt bányász szövetség áskálódott a Colian-en 6 bányász kolóniát állítottak föl, és mindegyik az ásványával, járműveivel, raktárával, leszálló helyével hozzájárult, hogy együtt egy komplett

bányászati szállító hálózatot hazzanak létre. Minden jól ment...

Am egy nap a hadsereg aljött, hogy lalszámolja a bányászüzemeket, és fegyvereket gyártson az Aluma-ból. A védelmi randszerek készek voltak megóvni a planéta bényáit. S azok működésbe is léptek... Ezek vagyunk mi. Egy klesiny OSV hajóval, lézarral, rakétákkal

'SHIFT' + 'RUN/STOP' — PLAY

Egy kis idő után laált a töltés. Ne shoot am up rajongók ragadjátok meg a joy-t és nyomjátok meg a 'SPACE'-t. Egy Invaders típusú játékkal üthetitek el az időt. No, de ha a tűz gombot nyomjuk meg a 2. portban, akkor töltődik tovább.

Miután a kezelőbillentyűket végigbámultuk kezdjük a dolog árdemi részébe.

Láthatunk egy távoli hegységet, ami úgysem jön közelebb, egy utót lebegni a hegyek fölött, de a változatosság kedvéért az sem jön közelebb, a telej, ami nem mozog. No meg a műszerfal, amin egyetlen emlékező mértő dalog sincsen. Na löjünk az anyaúrhajóra, sammi ártalma. Néha ő ránk lö egy-egy rakétát. Ilyankor nyomjuk meg azt a hosszukás gombot a gépon és a rakéta szétmaga a pajzsos. Nyomjuk meg az 'M'-et s így egy térképet kapunk. Jelöljük meg a kurzorral hova akarunk menni és vátsunk vissza. (Mögögysszor meg kell nyomni az 'M'-et! Lent középen egy kis lakata négyzet látható. Ez egy ún. radar. Később mag szükség lehet rá.

Ha mindan O.K. előttünk van egy sárga-barna léz, ami ha mozog, azonnal löjük le. Ez úgy történik, hogy vagy tezerrel szotlójuk a tarát (a 'W' billentyűvet lehet átváltani fegyver apelőbe), vagy rakétát küldünk rá. A 'P'-val átasítjuk, a kurzor rávisszük a célpontra, tűz, és a bal felső sarokban megjelenik egy számláló. Állítsuk be a célon lévő keresztet úgy, hogy a metszése a lehető legoptimálisabb helyen legyen, várjuk meg amíg a számláló aléri a nullát és nyomjuk meg az 'L'-t. Már magy is az égi áldás. Ha nem mozog az a valami akkor kárunk róla információ. Ha a három ásvány neve közül ez az egyik, akkor a 'B' billentyűvel vegyük föl, vagy az 'R' billentyűvel hasznosítsuk. Ha nem látunk sammit, akkor nézzük meg a radar. Ha agynél több pont van rajta akkor lorogjunk össze-vissza ('Z') és menjünk előre hátra ('O', 'A') míg meg nem találjuk. Ha az információban a Terrorpod jelenik meg akkor az lézarral löjük meg és vegyük föl. Tahát a billentyűzet emlékeztetőnek:

'O', 'A' — előre, hátra

'W' — fegyver/info

joy — kurzormozgató

'Z' — 180°-os fordulat

'M' — térkép

'SPACE' — pajzs

'B' — lövélet

'P' — rakéta élosítés

'L' — rakéta kioldás

'R' — beápités, hasznasítás

Amúgy a játók célja, hogy összegyűjtsük az iparilag fontos ásványokat, összeszedjük a Terrorpod komponensakat, kinyírjuk a Terrorpodokat. Egyszerű nem? Hát akkor mire vártok még?

■ Mucaányi Gábor, Szolnok

Barry McG.Boxing

Futtatás után kiválaszthatjuk, hogy hány játékos legyen (JOY o PORT1-ben). Egy játékos esetén választhatunk, hogy új bokszolóval magyunk, vagy s már játszottal folytatjuk (Az első bekssmeccs előtt ártslamszerűen csak a NEW BOXER-t választhatjuk). Utána azt állíthatjuk be, hogy hogy nézzünk ki:

RACE — bőrszínünk / HAIR — hajszlín / COLOR — mazunk szín / STYLE — stílusunk / IMAGE — képmásunk

Ezután két opció közül választhatunk:

NEW PRO — A játéokban az utolsó helyről indulunk

CONTENOER — A játéokban a 10. helyről indulunk.

(Termászetesen, ha GET BOXER-t választoztunk az elején, akkor az az utolsó kettő választási lehetőség kimerad)

Utána a gép kirajzol minket, majd közli néhány tulajdonságunkat:

AMICE — képmás / ATTITUDE — testtartás / STAMINA — életerő / AGILITY — gyorsaság, mozgékonyaság / STRENGTH

— erősság / ENDURANCE — túróképeség / BEST PUNCH — legjobb ütés / RECOVERY — gyógyulás

Ezek mögött a tulajdonságok mögött a következő szavak állhatnak:

UNCERTAIN — bizonytalan / FEEBLE — arótlan / AVERAGE — közepes / MIGHTY

— erős / TOUGH — kitartó / LIGHTNING — villámgyors / MASSIVE — zömök, erős /

SLUGISH — tomha / BOOY SHOT — tást lövés / QUICK — gyors, étlénk / CONVINCED — meggyőző / POOR — szegényes /

ERRATIC — szabálytalan

Ezután kiválaszthatjuk, hogy kikkel akarunk játszani. (Csak akinak a sorzáma fehér, azok közül választhatunk). A képernyő bal alsó sarkában látható PURSE fatírat alatt lévő szám, azt jelzi, hogy a meccsen mennyi pénz kerül felosztásra. Ha kiválasztottuk a megfelelő embert nyomjuk meg a piros gombot és nyugodjunk beháiban. Na várjunk csak azzal a halállal, nem a négert alakítjuk a ROCKY IV-ből Kilja a gép ellenfelünk tulajdonságait is, majd az

ACCEPT-ra cickelve kezdődhet a meccs. Vagyis még csak erősségeinken állíthatunk. Nem tudom mindogylket, hogy mit jelent, ezért nem is írom le őket. A CONTINUE-val kezdődik a meccs. Balra tónt látható az erősségünk számmal jelezve. Az ütősek a meccs folyamán:

FEL — védekezés

JOBBRA — ütő fejre

LE — ütő hasra

BALRA — ütő mellre

BALRA+TÜZ — ütő fejre horoggal

FEL+TÜZ — ütő állra.

Ha az előbbi irányokhoz tűzgombot is nyomunk, akkor emberünk közelebb ut.

TAKTIKÁK: Sosa hagyjuk abba az ütéseket, mert akkor rögtön elkezd ütni ellentelünk, és az nem jó dolog. Valamint meccsek után érdemes azt csinálni, hogy amikor kiválasztjuk ellentelünköt, ne az ACC EPT-ra, hanem párszor a REFUSE-ra vigyük és akkor az erőbaállításnál többet árhotunk el.

A program grafikailag nem maga a csúcs, de a játékkedvat nem vesz el valószínűleg azoktól a játékosoktól, akik szeretik a sportjátékokat.

■ Noname

STARGLIDER 2.



Vataha, mintegy két évvel ezelőtt a CoV 10 Tókmákban már volt szó egy bizonyos Starglider nevű repkedős atuffról. Noa, olvasói levelek tükréből azt mártuk le, arra még csak rá lehet jönni, hogy mit mivel iránytunk (az említett azamban azerepel az irányítás és a műszerrel felépítése is), de mi a cél, milyen feladatokat kell megoldani stb. Tekintettel arra, hogy közben már rég elterjedt a 2. rész is, most ezt helyezzük nagytónk alá. A C64-es váhozatt még mindig nehezebben kezelhető, hang nélküli, az Amiga változat élvezetesebb, ötletesebb grafikai elemekkel rendelkezik, egyszerűen a játékot MI Amigén játszattuk szívesebben, annak ellenére, hogy a 64-es változat is jól sikerült. Aki teljes leírást várt, az most tehet, hogy csalódni fog, az elműh havi Space Rogue megaleírása után talán kicsit unalmas is lett volna egy hasonló volumenű játékról ismét kb. 10 oldalas öaaze-vissza fecsegnünk. Következzék tehát inkább egy bő tipp-halmaz.

nák... Az újonnan kiterveit haditerv így szólt:

„Amely bolygók leigázása lehetetlennek bizonyul, azokat a bolygókat fel kell pörkölni. Így, kihalt, vagy kigázott bolygókat magunk mögött hagyva, egyre beljebb kell nyomulnunk a szom-

Az idő persze közben halad, s tettekre csupán az aegronok oldaláról kerül sor, akik szorgosan építik a Milhway bolygó hét holdján a védőpajzsgenerátorokat. Valaki elindul: ...Az Ikarus (kis, könnyű fegyverzetű síkló) ismét startol, s az unió-szindikátus egy Meccran nevű humanoid lényt választott a hajó kapitányának.

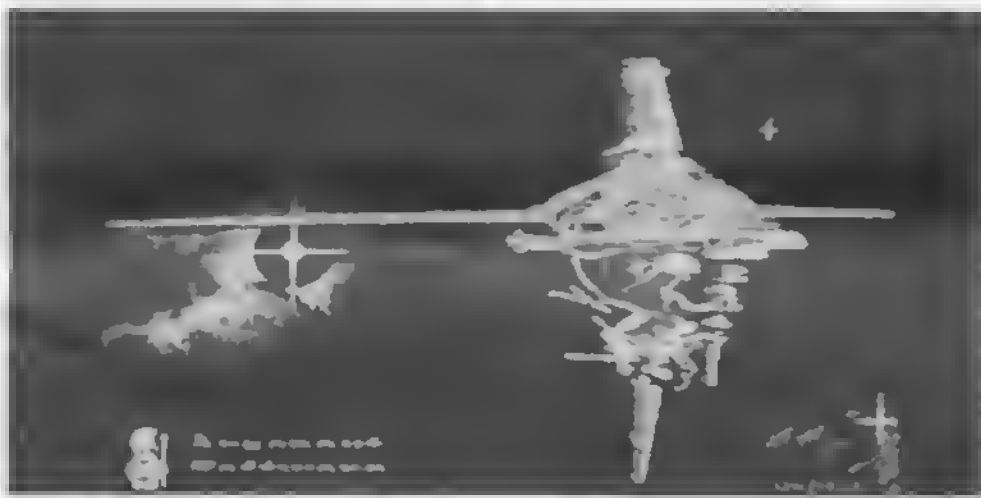
Az Ikarus-ra visszatérve; a kis űrrepülő szinte minden fegyverrel rendelkezik, és szerkezete lehetővé teszi nagyobb távolságok megterelését is. Van azonban egy probléma... Itt már nem egy Starglider-hez hasonló óriás űrnaszádót kell megsemmisíteni. Az aegronok ugyanis, tanulva vereségükből, egy stabil pontra, azaz egy bolygóra helyezték legfőbb támadófegyverüket.

Nos, mi lesz akkor Meccran pilóta feladata, kérdezhetnénk...

Mindenekelőtt meg kell szereznie egy nagyerejű fegyvert, amely el tudja pusztítani a szuper-lézer összeállítását, és az ahhoz kapcsolódó védőgenerátorok kláptését. A hatalmas energiatelnyű lézer, a telepített generátorokból nyeri az energiát (s hogy ezek honnan, az az aegronok titka). Ez egy egész Nap erejét fogja fejleszteni, amely bolygók pusztulását tudja pillanatokra felgyorsítani.

Mi is lehet a cél? A szabad kereskedők központit bolygójának, a Novénának, a totálsemmibe való eltűntetése.

Ezzel persze a lázadó probléma még nincs megoldva, hiszen lázadók mindig voltak, vannak és lesznek, csupán az kérdéses, hogy sikerül-e „egyesülniük”. Az óriás partizáncsopantok ugyanis a bolygókereg alatti földalatti rendszerekben szervezkednek; egyébként a kalózok és a csempészek is az ó oldalukon állnak.

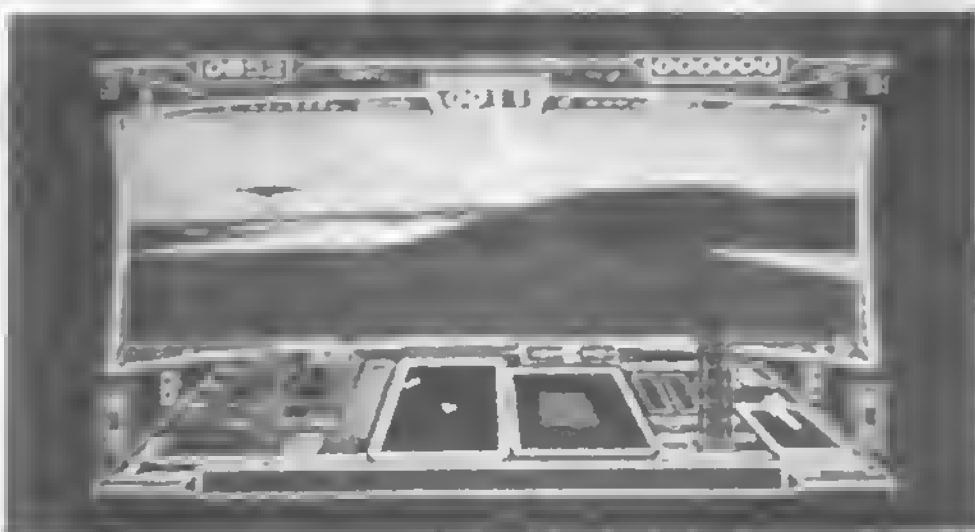


△ Bizalomgerjesztő címképernyő (Amiga)

Képzeliük al, hogy szűk két emberöltővel ezelőtt a Novénia bolygót a sötét és gonosz aegronok szállták meg, és hajtották uralmuk alá. Egy rést ütöttek a Perfec-Solice naprendszerben, amely köztudottan a Szabad Kereskedők Szövetségének (F.O.F.T.) területe. Aki ez a naprendszer, az bármilyen hatalomhoz hozzájuthat. S, hogy miért? Mert, ez szabadterület (egyelőre), ahol a Galaktika minden terméke be és kivihető vám és tilalom nélkül. A tét tehát nagy volt...

Szerencsére, gyorsan megjelent egy kis, ismeretlen űrhajó, amely egy hősi akcióban megsemmisítette a Star Glider 1-et, az aegronok vezérhajóját. Az aegronokat igen meglepte ez a váratlan fordulat, a még mielőtt még nagyobb sebet ejthettek volna rajtuk, teljes visszavonulást „fújtak”.

Nem lennének azonban a Galaxis szupergazdái, ha ezt ennyiban hagy-



△ Valahogy már megint földet értünk (Amiga)

2. **Energia-vezetékek:** Az energilavazé-
lékeket megcsapolyva, ugyancsak
energialáncat pótolhatjuk. Az energla-
vezetékek két piros energiakapu kö-
zött találhatók, és a generátorokból
szállítják az energiát a szuperlézer-
nek. Ahhoz, hogy így módon tölthes-
sük fel tartályainkat, két energlabás-
tya közt kell elrapulnunk a vezetékek
magasságában. Így módon, a védő-
pajzsán kívül minden irányunk fal-
lasz tölve (FUEL, hajtómű).
3. **Nap:** Ha elég közel megyünk a Nap-
hoz, a Napból kiszakadt lángcsóvák
felfűtik energiatartályainkat.

Még valamit megemlítünk. Ne bízzunk
a kalózhajókban. A kalózsok mindig a
saját érdekeiket nézik, s azt, hogy a lel-
kezők oldalán állnak, csakis kényszer-
ből teszik.

A Galaxisnak ilyen pillanatnyi hívekre
nincs szüksége, úgyhogy lőjük szét
őket nyugodtan. Ráadásul így értékes
csempészárúkhöz is juthatunk.
Mint már említettük, a játék célja a szu-
perlézer megsemmisítése, a neutron
bombával. Ezt a komoly fegyvert per-
sze meg kell rendelni, és le kell gyánat-
ni, ami több óráig is eltarthat.
Ez idő alatt próbáljuk megsemmisíteni
a Millway hét holdján elhelyezett ge-
nerátorokat, hiszen ha ezek működnek,
a naprendszer belső övezetét láthatat-
lan térré teszi körül, amelyen minden
űrhajó szétolvad...

Nézzük meg mit tapasztalhatunk a
bolygókon:

Mindenekelőtt, ahhoz, hogy a bolygó-
kon kereskedjünk, Dockállomásra kell
leszállnunk. Itt figyeljük a radart, és
próbáljuk meg minél közelebb repülni
a falhoz. Ezután nyomjuk meg a 'J' bil-
lentyűt, és várjunk míg a tárgy meg
nem jelenik a szélvédőn.

A Bolygók:

1. **Oante:** Termonukleáris vulkánokat
találhatunk a bolygó felszínén. Telepi-
tett egységek. Pulsyng Pyramides, és
Cluster of Nodules
2. **Vista:** Bouncing ball típusú repülő
robot egységekkel találkozhatunk
3. **Apogee:** Kiépített földalatti rendszere
van Dockállomással (DOCK-6636).
Dokkolásnál a következő szöveget
kapjuk. „Üdvözlünk az Apogee-n

Jaysan, Katra és Agro. Az én nevem
Trem. Én vagyok a raktárfelügyelő.
Már vártunk rád. Ha tudsz segíteni
rajtunk, mi is segítünk neked.” Saj-
nos eleget kell tennünk az Egronok
követelésének. Elelmiszert és egyéb
árúkat kell beszolgáltatnunk.

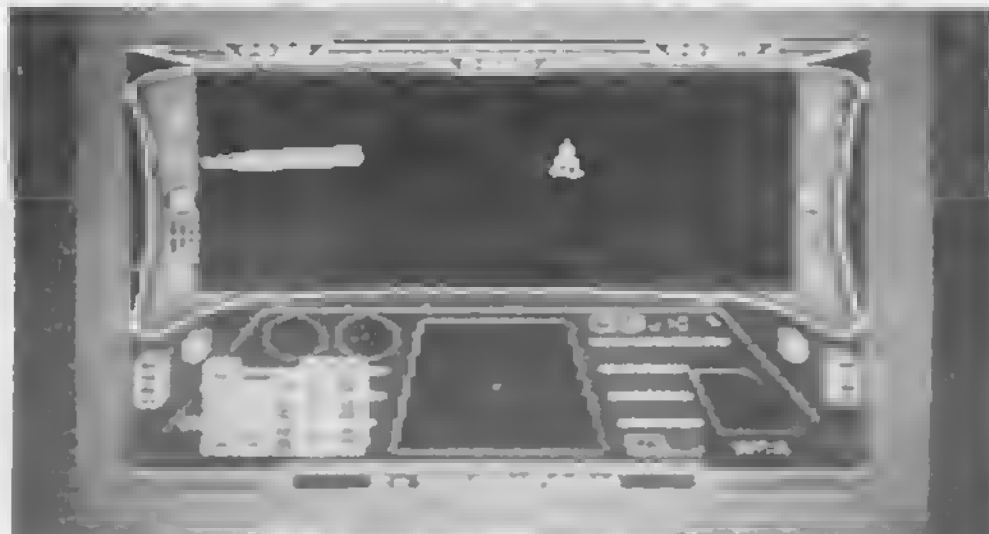
Egyébként óhajtasz Neutron bombát
vásárolni (Y/N) (Ha Yes-t nyomunk:)

„O.k. Te neutron bombát akarsz, mi
megcsináljuk, cserébe azonban szál-
lítsd le nekünk a következő dolgokat:

- egy tartály nukleáris üzemanyag (a
case of nuclear fuel)
- egy láda vostoni bor (a case of vis-
tan wine)
- egy halom ásványi kőzet (a lump
of mineral rock)
- egy doboz castrobár (a crate of
castrobars)
- egroni mini rakéta (an egron mini
rocket)
- aszteroida (an asteroid)
- csiszolt gyémánt (a flat diamond)
- tűntös-csövás repülőegység (a
cluster of nodules)

Végül meg kell keresned és elhoz-
nod hozzáuk Halsen Taymar profes-
szort, akinek a közreműködése nél-
kül, nem tudjuk összekonstruálni a
Neutron bombát. Legutóbbi jelenté-
sünk szerint a professzor valószínű-
leg a Broadway-on, Millway első

▽ Hová tűnt már megint az a nyavalyás lépegető? (64)



holdján egy kutatócsoportot vezet, az
óriás gázbolygó felderítésére. Azon-
ban azt ajánljuk ne nagyon menj a
Millway közelébe, mert a hatalmas at-
moszféra-nyomás szétrobbantja az
Ikarus-t.

Mi Apogee órei, szerencsés utat ki-
vánunk!

Az Apogee egyébként sem támadó,
sem védőfegyverrendszerrel nem
rendelkezik.

4. **Enos hold:** Petrified trees típusú te-
lepített egységekkel találkozhatunk.

5. **Castron hold:** Kiépített földalatti rak-
tára van (DEPOT 6500). Tájékoztató:
„Üdvözlünk a raktárban. Egy „patri-
fiad tree” típusú repülő-robotagysé-
gért cserébe egy láda castrobart
(crate of castrobars) tudunk adni.”

Fegyverzet: rugalmas bomba (Boun-
cing Bomb)

DEPOT 0500: „Üdvözlünk a raktár-
ban. „Bouncing Ball” típusú repülő-
robotagységet cserébe, egy láda
vostoni bort (Case of voston wine) tu-
dunk adni.”

6. **Millway (bolygó):** A bolygó, a nagy
atmoszférikus nyomás miatt megkö-
zelíthetetlen.

7. **A Broadway hold:** Földalatti raktár-
rendszer van.

OEPOT 5500: „Üdvözlök Jaysan, Kat-
ra és Agro. Ez a raktár egy kutatócso-
port műhelyéül is szolgál, ahol új
fegyverek tervezése és előállításá fo-
lyik. Sajnos Halsen Taymar professzor
nincs itt, de azt mondta, ha találko-
nál vele, egy igen hasznos ajándékot
tartogat a számára. Ez egy új fegy-
ver, amelyet találóan „Hazatérő raké-
tának” is nevezhetnénk.”

8. **Apex hold:** Földalatti raktárrendszere
van.

OEPOT 5500: „Üdvözlünk a raktár-
ban. Egy Pyramid típusú repülőeg-
ységért egy halom ásványi kőzetet tu-
dunk adni.”

Fegyverzet: Hazatérő rakéták
(Homing Missiles) (a lump of mineral
rock)

9. **Espirh hold:** Földalatti rakétarend-
szere van.

OEPOT 5500: „Üdvözlünk a raktár-
ban. Egy Ikarus-ba szerelhető pilóta
ülésért (Ikarus pilot coach), egy tank
nukleáris üzemanyagot (a case of
nuclear fuel) tudunk adni.

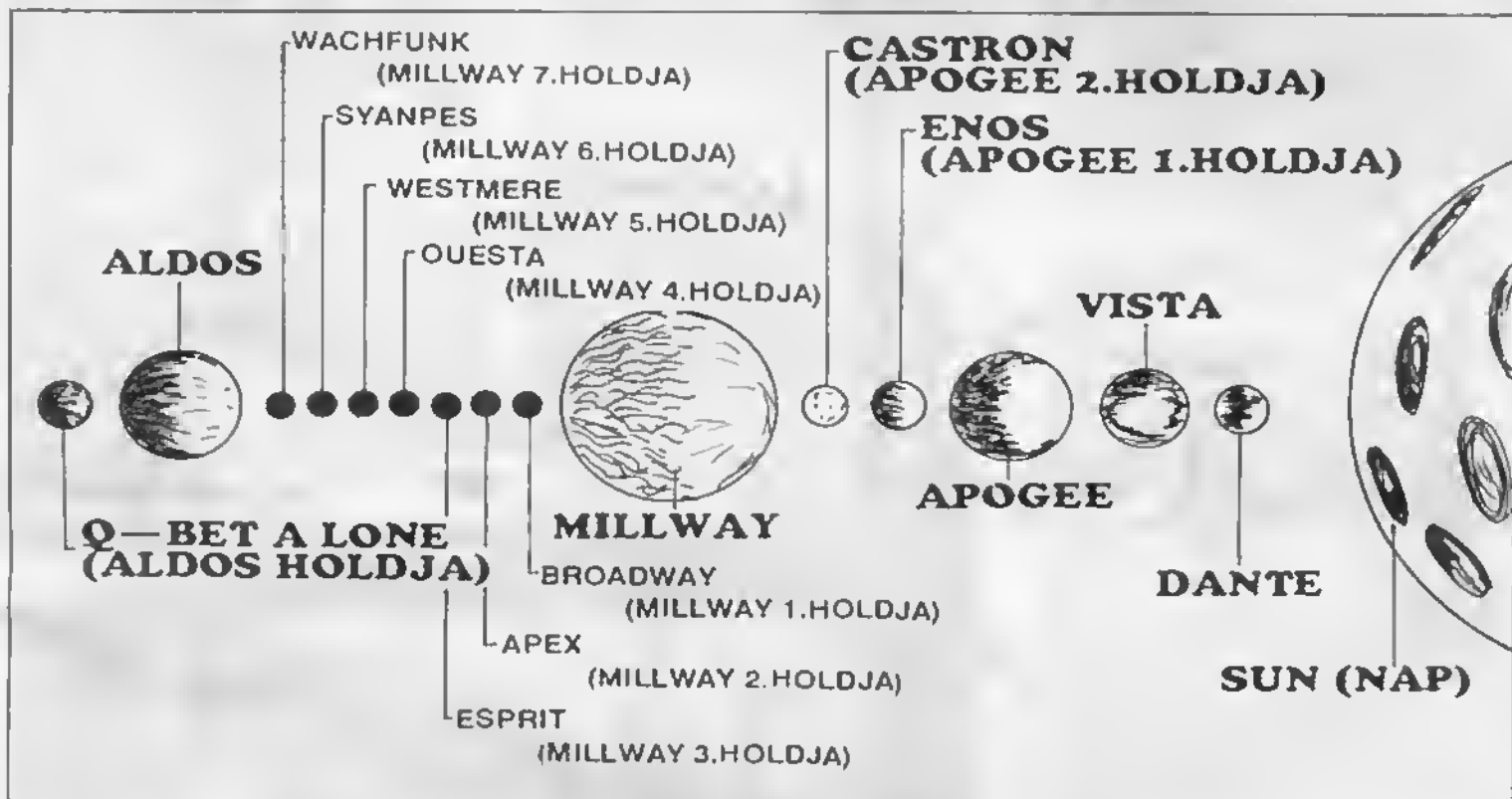
Fegyverzet: Hazatérő rakéták.

10. **Ouesta hold:** Földalatti raktárrendszere van.
DEPOT 5500: „Üdvözlünk a raktárban. Egy „Egron Mechanical Whale” típusú repülő-egységet csiszolt gyémántokat (Flat diamond) tudunk adni.”
Fegyverzet: Hazatérő rakéták (Homíng Missiles)
11. **Westmere hold:** Földalatti raktárrendszere van.
DEPOT 5500: „Üdvözlünk a raktárban. Egy működő aszteroida (Asteroid) cserébe, egy egroni mini rakétát tudunk adni (an egron mini racket).”
Fegyverzet: Hazatérő rakéták (Homíng Missiles)
12. **Synapse hold:** Földalatti raktárrendszere van.
DEPOT 5500: „Üdvözlünk a raktárban. Egy Ecroni kacsaért (Ecron Duck) Cluster of Nodules típusú repülőegységet tudunk adni.”

- Fegyverzet:** Hazatérő rakéták (Homíng Missiles)
13. **Wackfunk hold:** Földalatti raktárrendszere van.
DEPOT 5500: „Üdvözlünk a raktárban. Raktárunkban különféle árukért cserébe lehetőség van úrhajók műszaki vizsgálatára és teljes kijavítására. Vedd igénybe szolgáltatásainkat, mi felújítjuk hajódat.”
 (Használjuk az 'I' billentyűt a nálunk lévő tárgyak átekintésére. A 'G' billentyű hatására odaadhatjuk a kíválasztott tárgyat, 'E'-vel pedig kiléphetünk.)
Fegyverzet: Hazatérő rakéták (Homíng Missiles)
14. **Aldos bolygó:**
 Az 5720-as Koordináta fölött a következő árukat találhatjuk:
 • Icarus pilótaúti (Icarus pilot wach)
 • Fém-lómbók, vas (Crap Metal)

- Nukleáris üzemanyag (case of nuclear fuel)
 • Műholdas adó-vevő (Satellite Dish)
15. **O-Beta bolygó:** Asványi kőzeteket találhatunk a bolygón (Lump of mineral rock)
 A O-BETA körül egy sejtelmes, sárga hold is kering. Ha jobban megközelítjük a holdat, hamarosan egroni — mint robot cirkálókkal találkozunk, egy kórt alkotva keringenek, és őrzik a holdat.
 ...Talán ez az Egronok titkos főbázisa??

Nos, sok szerencsét Halsen professzor kutatásához és az „árubeszerzéshez”
 Aki elég ügyes, a kis bolygóközi helyzetjelentés segítségével megtalálja a professzort, és sikerrel teljesíti a küldetést, azaz megmenti a NOVENA bolygót. Ebben az ismeretónkhöz mellékelt térképek is segítenek.



TOP listák az olvasók szavazatai alapján

AMIGA TOP 10

1. Secret of the Monkey Island
2. Silent Service 2
3. Fira & Ica
4. Populous 2.
5. Microprose Golf
6. Shadowlands
7. Oquest for Glory II.
8. MegaLoMania
9. Railroad Tycoon
10. Battle Isle

PC TOP 10

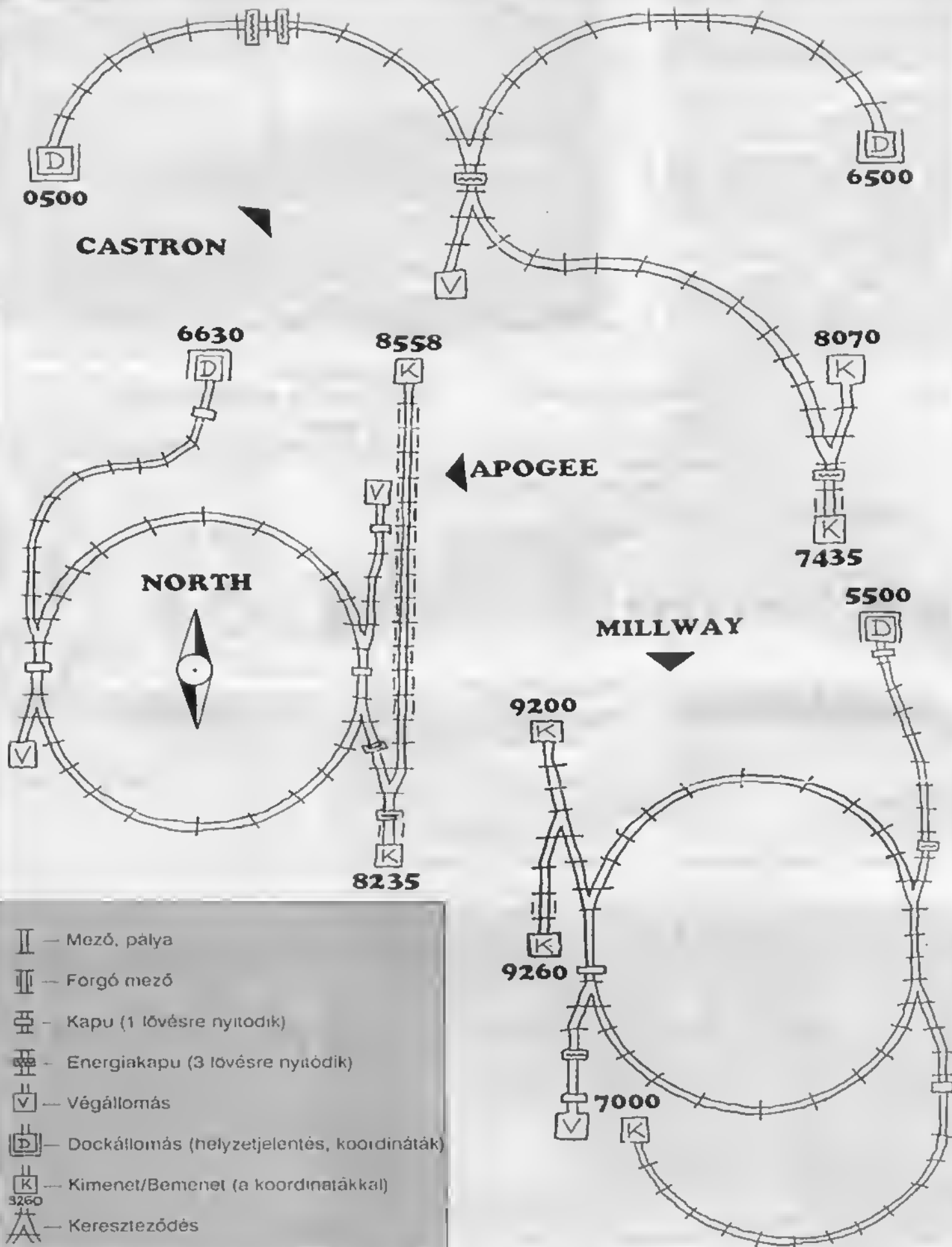
1. Civilization
2. Wing Commander II.
3. Wizardry 7
4. Sim Ant
5. Secret of the Monkey Island 2.
6. Pools of Darkness
7. Gunship 2000
8. Falcon 3.0
9. Oquest for Glory II.
10. Battle Isle

C64 TOP 10

1. Ultima 6
2. Supremacy
3. Voltied
4. Soul Crystal
5. Lords
6. Elvira II.
7. Weltris
8. D.O.C.
9. Gateway to the Savage Frontier
10. Bug Bomber

Plus/4 TOP 10

1. Domino/EVS
2. Battery 2/TCFS
3. Elite/PIGMY
4. The Balls/KICHY
5. Storm Across Europe/TGMS
6. Blockout/CSORY
7. S.H.I.T./EVS
8. 3D Pool/PIGMY
9. Ball-X/TCFS
10. Sziget/BIT-IKLI



JINXTER

Mindazon katasztrófa sújtotta honfitársainknak, akiknek volt szerencsésük játszani a **Magnetic Scrolls FISH** c. programjával (vagy esetleg elolvasni a leírását a **CoV 14-15**-ben), valószínűleg soha többé nem láthat olyan vágyuk, hogy egy másikkal is játszanak. Sőt, későbbi életükben precízzen ügyelnek arra, hogy ők egy teljesen másik szobában legyenek, mint amelyikben egy tapasztalatlan ember egy ilyen játékkal játszik. Mivel nekünk azonban gondolni kell azokra is, akiknek még nem volt része **Magnetic Scrolls**-féle megrázkódtatásban, azoknak ajánljuk, hogy most **JINXTER**-ezzenek velünk egy kicsit. (A szó szoros értelmében — **CoVboy**) Majd megbánják...

Már a töltés után megjelenő kerettörténet (pontosabban előzmények) sem hagynak kétséget afelől, hogy újabb galaktikus sületlenségről lesz szó. Most nem fordítjuk (mindenképpen elolvashatja magának), hanem az, hogy Mrs. 'Hogyhívják'-nak köszönhetően lemondhatunk az autónkról és az esőre álló időjárásban megkezdhetjük végtelenné ígérkező sétánkat hazafelé. Illerme mégsem: a sok bajban egy apró szerencse, hogy sikerül elérnünk az otthonunk felé tartó buszt...

rika és egy buszjegy kerül elő (**LOOK KEYRING, LOOK TICKET**). A kulcskarika egy csodálatos találmány, amely lehetővé teszi minden földi halandó számára, hogy egyszerre veszthesse el az összes kulcsát: a miánk segítségével elveszthetünk egy sárga műanyag kulcsot (postai kulcsnak tűnik), egy rozsdás kulcsot (klondontian használatatlannak látszik) és egy vaskulcsot (úgy fest, mint egy normál lakáskulcs). A jegyet az **Aquitaniai Kerületi Busztársaság** adta ki és a Végtelen utcaig szóló egyszeri utazásra jogosítja fel beldog tulajdonosát. (Természetesen ha utazás közben egy futó közlekedési szerencsétlenség közben elhaláloznánk, akkor átszálláskor nem kell újat váltanunk — de át nem ruházható!) Közben a zsebeinkben kotorászunk, a busz hirtelen megáll egy helyen, ahol a menetrend nem jelez megállót. Mindössze egyetlen ember száll fel és a busz már halad is tovább. Az új utas egy darabig lapos pillantásokkal mágérell a becsületes utazóközönséget. A ferde pillantások egy pillanatig sem hagytak kétséget afelől, hogy BKV-attack várható. Az ellenőr először eltérő hadmozdulatként elkéri néhány egyéb utas jegyét is, de aztán arra fordul, akit kizsúr magának (nyilvánvaló,

nen. (Ez egyébként jellemző az ellenőrökre: bírságozni azt tudnak, de azt nem tudják megmondani, hogy hol kell leszállnunk — a *Neverending Lane* ugyanis a következő megálló lesz.) Ha megmutattuk a jegyet, akkor **WAIT**-elünk addig, amíg a program nem jelzi, hogy egy buszmegállóhoz közelítünk. Bizonyára még senki nem utazott buszon, így tehát célszerű elmondanunk, hogy "a leszállási szándékot már idejében jeleznünk" kell a sofőrnek. Erre szolgál az ajtó lelet levő mágikus gombok, amelyeket akár jelzőgombnak is nevezhetünk (**PUSH BUTTON**). A többi utas gonoszul néz ránk (valószínűleg ők nem itt akarnak leszállni), de mi csak bátran **WAIT**-elünk addig, amíg a busz megáll és az ajtó kinyílnak, aztán szálljunk le (**LEAVE BUS**).

A buszon természetesen működésbe lépett a kulcskarikánk és sikeresen elvesztettük a kulcsainkat. Merő véletlen, hogy az ellenőr észrevette, s még merőbb véletlen, hogy nem zsebre tette, hanem lehajította utánunk. Vegyük ismét magunkhoz (**TAKE KEYRING**).

Meglehetősen különös eseménysorozatot következik. Hirtelen valami ember telen zaj löti be a fülünket (a busz), amitől rátva marad a szánk. Valamilyen parancs után megtudjuk, hogy éppen kitört rajtunk a frász, majd egy újabb parancs után újabb marhaságok következnek: először a busz is elűl a kutyánkat (ami egyébként ártatlan volt a mikroszkópikus úrfiúra elragcsálásában); a bloki átkötőzik az Örök Kutyászmezőkre; végül előkerül egy figura, aki retentó marhaságokat beszél össze-vissza, valamint ányújt egy dossziét (**READ DOCUMENTS**). Azt nem tudjuk meg, hogy mi áll benne, viszont a program sértődötten közli, hogy az iménti parancs perfekt kladása hogyan is történt volna, a sajtosszandvicset rácsáló Halhatatlan figura pedig újabb zóldségeket zagyvált *Turani* nyaklancáról, *Janedorról* és hasonlókra. Miután vázolta, hogy szeretnék, ha teadőre megmentenénk az emberiséget a végpusztulástól, eltűnik, mi pedig hozzávetőlegesen magunkhoz tárunk az események okozta megrázkódtatásból. Khm.

Vállalkozó kedvűek nekiláthatnak a keletnyugati irányú utca felfedezéséhez (reméljük, egyszer még viszontlátjuk őket), a többiek pedig beléphetik a kaput (**OPEN GATE**) és beszélhetnek a kertjükhöz. A kertben egy ronda nyugagy kivételével semmi érdekeset nem találunk, tehát tovább a házba. A ház ajtaja természetesen zárva van, de rövid próbálkozás után kiderül, hogy a kulcskarikánkon függő vaskulcs nyitja (**UNLOCK DOOR WITH IRON KEY, OPEN DOOR**).

Az otthon melege mindig simogatón ölel körül bennünket, midőn a zajos és



CoVboy is a big man!
don't understand CoVboy
More noise vagy fiam!!!

A busz teljesen tradicionális kivételben készült: kétoldalt a hagyományos ülések, középen a hagyományos álióhelyek — azonkívül hagyományosan bűdös van rajta és természetesen nincs egy darab ülőhely sem. A kaifandort ez természetesen nem zavarja és az adventure-öknél megszokott 'I' (**INVENTORY**) paranccsal próbál tájékozódni a magával hurcolt tárgyakról. Ruháztunk egyelőre elég puritán: egy nadrágból és egy pólóból áll. A nadrág zsebéből rövid kotorászás után egy kulcska-

hogy minket): felénk nyomakodik a tömegben. A barátságatlan *Jegyeket kérem felmutatással* hangok egyre jobban közelítenek hozzánk (**LOOK INSPECTOR**), aztán máris a nyakunkon vannak. Itt két dolgot is csinálhatunk: ha nem adjuk oda a jegyet neki, akkor két legális lépés után ledob a buszról (de így is ugyanoda kerülünk, ahol le kellene szállnunk), ha pedig felmutatjuk (**SHOW TICKET TO INSPECTOR**), akkor megtudhatjuk, hogy a *Neverending Lane* mindössze két megállóra van in-



Only a fool would build a north-facing conservatory in the northern hemisphere but who said we are in the northern hemisphere?

△ Gyanús ez a csand... (64)

zavaros külső világból hazaeszménünket a... egyszerűen a hallban vagyunk. Északnyugat felé a hálószoba, északkeletre a könyvtár hívogat bennünket — először mondjuk az előbbinek engedelmességek, a hálószobát a puritán egyszerűsége emeli ki a becsületos agglagény házának szobái közül: sehol egy giccses kacat — mindössze egy egyszerű ágy és egy ruhászekrényből áll a berendezés. Továbbá egy meglepő tárgyat: egy lezárt cseli-ótok hever a földön. (Kinyitott a cseli-ótok, s kleszt a cseli-ótok — CoVboy) Ránézésre úgy tűnik, hogy egy harmonikának kicsit túl nagy lenne, de ez nem gátol meg bennünket abban, hogy magunkkal hurcoljuk (TAKE CASE). Az előbb már említettük, hogy agglagényről van szó, tehát nem lesz meglepő, ha a szekrényben (OPEN WARROBE) nem találunk egyetlen ruhát sem (rajtuk van a teljes kollekció), mindössze egy fényes szteppcipő várja a hétévét (TAKE SHOES). A szobában látszólag már semmi érdekes nincs, viszont ha valaki abban az áldásban részesül, hogy nem mászkálnak be a szobájába különféle nők, akkor az tudhatja, hogy mién felesleges beágyazni: a lepedő alá sokkal több dolgot lehet begyűjteni, mint például egy komplett beépített szekrényba (SEARCH BED). Például így szoktak járni a használt zoknik is (TAKE SOCKS).

Észak felé a konyhába jut a bátor kalandor. A konyha tipikus: itt csak olyan ember lakhat, aki nem szokott (vagy nem tud) főzni. Középen egy asztal, a sarkokban pedig egy fűdőszerű zörög csendben magának (vagy valaki másnak, ha éppen figyelnek rá). Az asztalra pillantva feltedezük a derek agglagény háztanásának legfontosabb eszközeit, ami egyébként is az egyik leghasznosabb szerszám a föld kerékén. Természetesen a sörnyitőről van szó (TAKE OPENER). Egy ilyen értékes zsákmány binokában már bizakodva pillanthatunk a fűdőszerűbe (OPEN FRIDGE). A zsákmány lehangelő: egy üveg tej van benne. Tejj! Ki tehetta ide?! Jobb ha el-
tűntetjük innen (TAKE BOTTLE), men-
esetleg látogatába érkezett egy barátunk és kérdőre von bennünket... (Remélhetőleg mindenki látott már fűdős-
den és azt is tudja, hogy mi történik, ha

nem csukja be az ajtaját.)

Kelet felé a nappaliba jutunk, amelyről a leírása epésen megjegyzi, hogy csak egy bolond épít északi fekvésű nappalit az északi féltekén! Aztán azt is hozzáte-
szli, hogy senki sem mondta, hogy a já-
ték az északi féltekén játszódik és senki sem mondta, hogy egyáltalán milyen botygon... Lényeg az, hogy a falak nagyrészt üvegből készültek, men az üveg sokkal olcsóbb, mint a tégl. Még lényegesebb, hogy nihelyt ide belé-
pünk, a könyvtárban megszólal a tele-
fon és egy darabig kitartóan csörög. A nappali üvegfa előtt egy barátságos asztalka álldogál néhány barátságos karosszék társaságában, rajta pedig egy barátságos kis terítő, amit pusztán barátságból zsebre is vágunk (TAKE CLOTH). Közben a telefon egyre idege-
sítőbben csörög, tehát sétáljunk át dél felé a könyvtárba és vegyük fel (TAKE PHONE). Sajnos nem az ügyeletes asszony-pajtás akana hallani a hangun-
kat, mindössze régi jó barátunk: Xam. (Én nem barátkoznék ilyen nevű élő-
lényrel — CoVboy) "Helló, pajtás! Ha átugrasz valamikor, akkor hozd már át a... Várj egy kicsit!" — a kagylóban halljuk, amint "Ki az?"-zal köszönt egy ismeretlen valakit, majd amikor ismét beleszól a kagylóba, döbbenten tede-
zők fel a hangjában a rettegést. "Tűnj el

▽ Szép nagy ez a postaláda (64)



Southwest to his kitchen door North to his back to the orchard There is a mailbox here

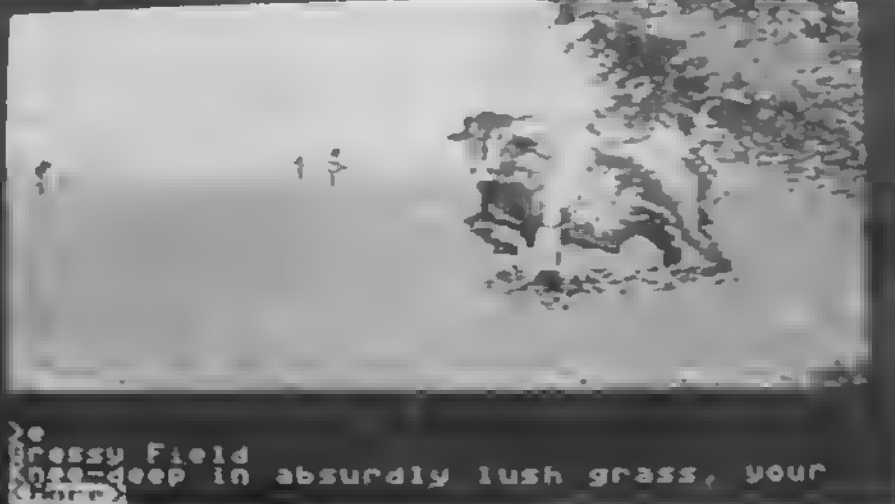
innen gyorsan! Már ott vannak minde-
nütt... Tejj van velük a ház... Mindjárt
megmondom, hogy mit akarnak..." Ő
nem mondja meg: egy futó sikollyal át-
adja a kagylót valaki másnak. Mr. Más
telefonbetyár lehet: illetlen módon nem
szól bele, mindössze csendesen röhög
egy darabig. Aztán leteszi.

Menjünk vissza a nappaliba, ahol a ház
hátsó ajtaja nyílik észak felé (ezt is nyit-
ja a vaskulcs). Az ajtó a hátsó kertbe
nyílik, ahol a buszon utazók szeme elől
elrejtözve élvezhetjük a természet bé-
kés nyugalalmát. A természetet egy fűzfa
képviseeli, de ezenkívül még találunk
egy pár kesztyűt (TAKE GLOVES) és
egy nyeseóllót is (TAKE SECA-
TEURS).

Észak felé elhagyjuk a konykunket, a há-
zunkat és — lakhelyünk központi fekvéséből adódóan — a várost is. A vá-
ros határát a postaládánk jelöli, ami pil-
lanatnyilag zárva van. Ezt majd később
fogjuk piszkálni, most inkább vegyük
az irányt kelet felé, ahol hamisítatlan vi-
déli hangulat vár minket egy mezőn. A
hangulat talán annak a csodaszép állat-
nak köszönhető, ami a mező sarkában
csámcsog valamilyen zöldségen. Hi-
szen az egy igazi TEHÉN! (Hol? —
CoVboy) Felsőfokú biológiai képze-
tségű kalandoroknak talán nem is kell
"look-olni under" ahhoz a megállapítá-
shoz, hogy a derek négy lábú himnemű.
Tulajdonképpen nem szép dolog fel-
dúlni a lelki békéjét, de éppen elállja az
utunkat, így tehát kénytelenek leszünk
egy kis — állatbarátlhoz méltatlan —
trükkre. Aki megnézte az asztalterítőt a
felvétele előtt, az tudhatja, hogy rikító
vörös és valószínűleg már sikerült di-
namikus párhuzamot vonnia a bika és
a vörös kendő között (SHOW CLOTH
TO BULL). Olé! Igaz, hogy a tudomá-
nyos emberek már megállapították,
hogy a bika színvak és a kendő mozgá-
sa ingerli támadásra, de ide a város
szélére csak lassan jutnak el a hírok
(vagy a blikk nem olvasnak újságot):
nihelyt megmutatjuk a vörös terítőt, a
bika mérgesen kiköpi az éppen rág-
csált zöldséget (sugar free) és fergete-
ges támadásba lendül. Mivel éppen
nem jut eszünkbe, hogy hogy van az
angolul, hogy "Kedves bika! Te színvak
vagy, tehát nyugodtan rágcsáld tovább
azt a fűvet és ne dühöregj felém", in-
kább hajtsuk el a terítőt (OROP

ra egyelőre nem nagyon tudnánk mit kezdeni, tehát térjünk vissza a hídön keresztül a gyümölcsösbe.

A gyümölcsösből délre nyílik Xam házának kertje, ami természetesen tel van szerezve az elmaradhatatlan postaládával is. Mivel a sajátunkhoz hasonló érdekességeket lejt (semmit), célszerűbb a házba való bejutás módjait foglalkoztunk: a konyhába vezető ajtó ugyanis zárva van. A derék Xam viszont ellátja barátait kulccsal, hogy azok kedvük szerint mászkálhassanak a házában (**UNLOCK DOOR WITH RUSTY KEY, OPEN DOOR**). A konyháról lerí, hogy Xam csak kertet tart, feleséget nem: csupa mocsok minden. Nyugat felé vezet egy kijárat, de sokkal érdekesebbnek ígérkezik a padlón levő csapóajtó kinyitása (**OPEN TRAP-DOOR**)... Ennyi elég is lenne Izelhőnek, semmi kedvünk teljesen lalóni a poént, mint a FISH-ben. Még elmondjuk, hogy a nyugatra lévő ebédőben megtaláljuk Xam papáját. Fel van akasztva a falra. Mivelhogy egy képről van szó. Az ebédő legnagyobb részét egy hatalmas asztal foglalja el, amlról megtudhatjuk, hogy nehéz, díszes és ha egy másik játékban lennénk, akkor akár billárdozhatnánk is rajta. Mivel nem egy másikban vagyunk, sajnos nincs billiárd, van viszont gyertya és gyufa,



De grossy Field
ste-deep in absurdly lush grass, your

△ Sokaknak fejtörést okozott a múltkor ez a kép (64)

CLOTH). A bika megtorpan és rövid ideig elmélkedik, hogy minket vagy a lertőt nyársaljon fel, majd rövid idő múlva az utóbbi mellett dönt. (Na ugye, hogy nem színvak?! — CoVboy)
Dél felé a "Dóglótt Legyek Erdejébe" jutunk. A teljesen szokványos név talán annak köszönhető, hogy a földet ezer és ezer dóglótt légy borítja. Így legalább tudjuk, hogy hova tűnik ez a sok rohadt dög télan — ide. (Ki mondta, hogy tél van?! CoVboy) Kelet felé az ismeretlen hívogat bennünket, de egyelőre még elérhetetlenül: az utat szögesdrótt kerítés zárja el. Ez csak átmeneti akadályt jelent: mindjárt átvágjuk a nyesóllóval (**CUT WIRE WITH SECATEURS**). Apróbb problémák adódnak: az ördögi tákolmány elnyiszláskor a képünkbe csapódik és így bizonyára nem fogunk tetszeni annak a barátnőnknek, aki a játékban nem szerepel, csak mi találtuk ki. Nyiszlálás előtt lehet nem árt megfogni a drótot (**HOLO WIRE**). Szögesdrótot pedig célszerű nem pusztá kézzel, hanem mondjuk kesztyűben megmarkolni (**WEAR GLOVES**). (Ez egy új típusú játékjelzés: a cselekményt vizsgálata írjuk le...)
Kelet felé egy gyümölcsösbe toppanunk. Ez Xam barátunk házának előterében fekszik és Xam kertészének keze munkáját dicséri (átkozza?). Kelet felé egy forrás csörgedezik vidáman, mit sem sejtve arról, hogy őt tulajdonképpen Xam kertésze gyártotta egy igen bonyolult hidraulikus rendszer segítségével, amely mellékhatásként a szomszédok kertjét is elárasztotta vízzel. A forrás partját borító gaz között egy piszkos flaska csillog. Pontosabban nem csillog, mert műanyagból van, de azért **TAKE BOTTLE**. A **ORINK**-et lehetőleg

mellőzzük, mert valamilyen kevésé bizalomgerjesztő, zavaros lötyt tartózkodik benne. A gyümölcsöstől délkeletre az átkozott kertész újabb örült folkiórlétele fogad bennünket: romos híd néhány évszázaddal korábbról. Az életveszélynek littyet hányva átvesszük a "csónakházba", amelyben az elmaradhatatlan csontváz fogad bennünket.

▽ Azt regélik hamerosan a Petőfi hídra is ez a sors vár (64)



life and limb. The mad gardener cherishes it, of course. The orchard is northwest, and there's a crumbling shed

A csontváz helyett inkább az ismeretlen zseni alkotását (az egértogót) és a garantáltan friss kukacokat tartalmazó dobozt vesszük magunkhoz (**TAKE TRAP ANO CAN**). Ez utóbbi zárva van, de egyelőre még ne nyissuk ki: egy számmal nagyobb doboz most nincs nálunk... Dél felé egy csapóajtót találunk, ami a csónakok vizra bocsátásához használt rozsdás slint zárja la. Ar-

amlra a későbbiekben szükségünk lesz (**TAKE MATCH ANO CANOLE**)...

Ennyi info már bőven elég lesz ahhoz, hogy egy kicsit el-JINXTER-ezzetek szabad parcellákat, persze lehet, hogy egy kis probléma is fel fog vetődni a továbbjutást illetően, akkor majd kiderül, most miért is hagytuk abba... (H-h)

KINGFISHER CORPS

Magyarország egyellen országos Amiga-klubja, egy karművésznyira! Három jelentkezői tipust ajánlunk:
Hoper tagsági. Havonta 1 db. lemezű-ség (Amiga Window)
12 hónapra 800,- Ft (havi 65,- Ft)
6 hónapra 450,- Ft (havi 75,- Ft)
3 hónapra 250,- Ft (havi 80,- Ft)
1 hónapra 100,- Ft
Lemezűségünk (Amiga Window) mindennel foglalkozik, ami egy Amigást érdekelhet. Software-ek, Hardware-ek, Demo-k, Koder sul, pályázatok, humor, üzenetek, Sci-fi stb. Célunk egy Klubba gyűjteni az Amigások népes táborát! Eventa kb. 2-3 Copy party tagoknak ingyen!! Szóval Amigások: **KINGFISHER CORPS**, a valóra vált álom!
Első számunk június 1. de még ma is!

Lobby-tagsági. Havi 1 lemezűség + 2 lemez a két programokkal
12 hónapra 2200,- Ft (havi 185,- Ft)
6 hónapra 1200,- Ft (havi 200,- Ft)
3 hónapra 700,- Ft (havi 230,- Ft)
1 hónapra 250,- Ft

Star-tagsági. Havi 1 lemezűség + 4 lemez a két programokkal
12 hónapra 3500,- Ft (havi 290,- Ft)
6 hónapra 2000,- Ft (havi 330,- Ft)
3 hónapra 1100,- Ft (havi 360,- Ft)
1 hónapra 400,- Ft

Címünk: **KINGFISHER CORPS**, Hajdúszoboszló, Hunyadi u.28/B. 4200

MICROPROSE

GOLF 1.3



Aki figyelemmel kíséri a műholdas adásokat és szereti a golfot, az bizonyára örömmel tapasztalta, hogy a **Screen Sport** 1992-1 a golf évének nyilvánította. Ez annyit jelent, hogy minden eddiginél több közvetítést várhatunk, és láthatunk már az előzőekben. Olyan nagy versenyek kerülnek terítékre, mint a Mesterek tornéja, ahol a világ leghíresebb bajnokai mérik össze erejüket. **Jack Nicklaus** (hírnevét azóta már egy kiváló játék is öregbít), **Davis Love**, **Greg Norman**, hogy csak a legjobbakat említsük. Nem beszélve a **PGA** tour-ról, ami szintén egy kiváló program címadója, vagy a különböző amerikai ill. japán bajnokságokról. Szóval igazi paradicsom azoknak, akik már ismerik a játékokat, de azoknak is, akik csak most ismerkednek a szabályokkal. Első fétásra talán kicsit unalmas egy-egy játék menete; emberek szaladgálnak egy fákkal, tavakkal, ill. homokkal variált nagy réten és hosszú úttal csapkodnak egy labdát, ami teljesen bizonytalan, hogy hova zuhan. Aztán egy-egy ütés után hosszadalmas gyakorlat következik, esetleg a labda keresése. Mire jó mindez? Nem beszélve azokról az „örütkökről”, akik körbeveszik a pályát, és óvatosan törnek ki, ha a labda eltűnik egy piciny lyukban???

Természetesen az eredeti sport legnagyobb varázsa, hogy a szabadban, csúszás környezetben játszák... friss levegő, tökéletes pázsit... Nos ezekről jobb ha lemond egy besötétített szobában gubbasztó omigás karosszéksportoló! Dehát mit lehet tenni? Magyarországon nem tartozik az elterjedt sportágak körébe ez a kifinomult, logikát, észt és erőnlétet egyaránt követelő játék. Csupán egyetlen pályáról van tudomásunk, ami a hírek szerint nem igazán üti meg a nemzetközi mércét. Így marad a computer, ahol már hosszú hagyományok örvendenek a golfal foglalkozó programok. A stílus igazi úttörője a C64-en megjelent **Leaderboard Golf** c. sorozat volt. Azóta fél évtized is eltelt, de a játékkal foglalkozó programozók még mindig ugyanazt a stílust követik: több-kevesebb sikerrel (illetve elterjedt egy madénáviatból szemléltető változat is, de ez inkább a mini-golf emulálásánál bizonyult hasznosnak)... Mi is a golf? Rövid, pontos definíciót nem könnyű adni, de találó meghatározások már szép számmal születtek a történelem során, ugyanis a sportág több mint 500 éves múltra tekint vissza. Az egyik legkedvesebb mondás **Sir Winston Churchill**-től származik: „Egy nagy mazón lévő kis lyukba egy még kisebb labdát erre teljesen alkalmatlan eszközökkel eljuttatni, ez a golf. Ilyen hülyeséget csak az angolok tudnak kitalálni”. Nos, ha nem is az angolok, de

skót pásztorok fejlesztették ki ezt a manapság főleg angolszász nyelvetterületeken elterjedt játékot. Igaz, hogy Hollandiában is kialakult egy hasonló „kolven” névre hallgató változat is, de a kapcsolat nem egyértelműen bizonyított.

A terep felépítését szigorú versenyszabályok rögzítik, melyek egyben előírják a használható eszközök pontos méretét és számát is. A pálya neve „course” (versenytér), ami leggyakrabban 18 „hole”-ből (lyuk, más értelemben szakasz) áll (meg kell jegyezni, hogy előfordulnak 36 sőt 72 szakaszos pályák is). Mind a 18 valamilyen különbözik a többitől, ami köszönhető a terep egyenetlenségei változatosságának, valamint az akadályok és egyéb tárgyak szándékos variálásának. Egy-egy szakasz hérom fő részből tevődik össze:

1. **Teeling Ground** (előtűhely): Az első ütésről nevezetes, erős gyepel beültetett terület. Itt szúrható le az ún. „tee” (műanyag, kohélszerű fejű, eláztatott tű alakú tárgy), ami labda és a föld tévoiságának növelésére szolgál. Egyes helyeken ill. régebben ezt egy apró homokbuckával oldották meg, ami többek között a „tee”-vel együtt azt a célt szolgált, hogy egyenlő esélyt biztosítson a versenyzőknek.

2. **Through the Green** (terep): A pályának az a része, ami az előtűhely és a lyuk között foglal helyet, és további két részre oszlik, a „fairway”-re és „rough”-ra. A „fairway” a labda helyes útját mutató teieprez, ami általában egyenes 30-50 méter széles sáv, és területén a fűvet 2-4 cm-esre nyírják. Az utóbbit terület a kevésbé karbantartott, a pályát övező gyepet jelenti. Itt az ütés koordinálása sokkal nehezebb, így előfordul, hogy több pont elvesztése árán ludunk csak „visszavergődni” az eredeti szabályos térségre. Egyes helyeken a két rész között egy átmeneti sávot is biztosítanak. Megesik, hogy a „fairway” nem folyamatosan, hanem bizonyos megszejtásokkal követi a labda ideálisán meghatározott pályáját, ilyenkor nagy figyelmet kell fordítani a helyes irányokra ill. a lövés erejére!

Többek között itt találhatók a játékokat gátló akadályok is. A skót tengerparti hagyományait hivatott megörizni a „bunker” (homokbucka), amely, ha kellőképpen ügyetlenek vagyunk, még több bosszúságot okozhat, mint a pályát övező magas gyep. Annak érdekében, hogy minél nehezebb legyen a dolgunk, ezeket igen intenzíven helyezik el a zászló környékén. Főleg az USA-ban elterjedt a

„water hazard” (vizesárok), amelyek jelenlétét sok golyóbisunk és elpazarolt ütésünk bánhatja. Ezen kívül szidhatjuk még a különféle természetes tereplárgyakat is, mint fák, bokrok, állatok, turisták, keréknymok, hulladék... stb.

3. **Green** (cél és környéke): A lyukat körülvevő különlegesen nyílt fűvel borított terület, ahol a labdát már csak gurítani szabad („put”), hogy bejuttassuk a 12 cm átmérőjű üregbe. Leggyakrabban elterjedt formák a kör, ellipszis, és bumeráng alakok. Itt a fű magassága 1-2 mm-ig terjedhet, eltelítébe az ezt övező „forgreen”-nel, ahol elérhet „akár” 1 cm is.

Fontos szólnunk az önékelés szabályairól is, amely kettőre osztható. Az első és gyakoribb a „stroke-play”, ami a próbélközések száma szerint zajlik, míg a második, a „match-play”, ahol a megnyert szakaszok száma a döntő. Mostanában kezd teret hódítani, a „Stableford-system” néven, a két módszer egyesítése. Minden egyes pályára ennek méretétől függően megállapítják az ún. „par”-t. Ez az az ütésszám, amire egy jó játékosnak szüksége van ahhoz, hogy a golyóbist a lyukba juttassa. Így megkülönböztetünk hérmás, négyes ill. ötös „par”-okat, melyekből kettő mindig a green-en történő ütésekre van fenntartva. A „par”-nál eggyel rosszabb ütést „bógey”-nak, a kettővel elmaradót pedig „double-bogey”-nak nevezzük, ill. a jobb ütéseket „birdie”, „eagle” és „albatros” névvel látják el.

Az ütőket („club”), anyaguk szerint a fém és fémütők osztályába sorolhatjuk. Ezeket az ütőfaj merőlegestől számított dőlésszöge szerint növekvő sorrendbe állították, s ezt számokkal jelezték. Minél nagyobb a dőlésszög, annál magasabbra ível fel a labda. Faütőből négy elapvető változatot (1/driver, 2/brassie, 3/spoon, 4/—) ismerünk, melyek közül igen nevezetes a „driver”, melyet az előtűsnél használunk. Fémütőkből már szélesebb skála áll rendelkezésünkre (1/driving iron, 2/midiron, 3/mid-

mashie, 4/meshie iron, 5/mashie, 6/spade mashie, 7/mashie niblick, 8/pitching niblick, 9/niblick), melyek bár nem oly nagy horderejűek, de pontosabb célzást tesznek lehetővé. Fontos eszköz a „putter”, amit ekkor használunk, ha a „green”-re kerül a labda, mivel ott már csak gurítani szabad. A durva közegbe (mint pl: homok, vagy magas fű) került labda eltávolítására szolgálnak a „wedge”-ek (sandwedge, pitchingwedge). Ezek olyan ütők, melyek a legnagyobb dőlésszög féműtőnél is meredekebbek, így valósággal szelik az ellenálló közegot.

Nos eme kis áttekintés végén, miután már mindenki átjárja a játék lényegét, nem okoz gondot az utóbbi idők egyik legkomolyabb sportszimulátorának elemzése. A **Microprose**, egy olyan cég, amely hosszú hónapokat, gyakran egy ével tölt egy-egy program fejlesztésével, általában harcászati eszközök számítógépes megjelenítésével foglalkozik. Ezért okoz meglepetést ez a program, hiszen a cég ezúttal a sport területén is bizonyított. Nem is akéRHogyan, a játék felvesszi e versenyt a korábban piacra került társaival (**Jack Nicklaus Golf, Tournament Golf, PGA Tour** stb), sőt több ponton sokkal jobb; könnyebben kezelhető, élethűbb, és precízebb ezoknél.

Rövid történet után egy szép golf jelenet animációs vétozata látható; a homokbunkéren álló versenyző egyetlen ütés-sal varázsolja a labdát az előttünk látható lyukba. Ez az a jelenség, ami egy kezdő versenyzővel ritkán, vagy csak hosszas szenvedés után fog megtörténni. De azért csüggedésre nincs ok! Következik egy nagyon hasznos lehetőség; mégpedig a megfelelő nemzeti zászló megjelölésével három nyelv között választhatunk (francia, angol, német). Miután a lemezműveletek befejeződtek, egy menürendszerben találjuk magunkat, ahol számunkra fontos parancsok és lehetőségek sorakoznak. Az irányítás lapasztát amígás számára nem okozhat gondot: a pointer-t a mousa-zal ill a joystick-kel mozgathatjuk, valamint e kiválasztásra a lüzgomb, a bal és jobb egér gomb egyaránt alkalmas. Fontos szabály, hogy kerüljük az 'ESC' billentyűt, hecsak nem óhajunk távozni! Erre azonban még mindig a legalkalmasabb módszer a 'reset'. Az opciók közt történő bd-

lyongás során a leggyakrabban használt ikonok: a jobb oldalra mutató nyíl, ami egy-egy művelet végrehejtását ill. a továbbmenetért szolgálja, valamint táblázat kicsinyített mását megjelenítő keret, ami logikusan a főmenübe, vagy egyes esetekben egy korábbi opcióhoz való visszatérést biztosítja. Játék közben a megszakítás csak akkor lehetséges, ha a gép számolási műveleteket nem végez. Ezt a megjelenő pointernek világosan mutatják. Amennyiben megszakítjuk a menetet, a program biztonsággal kérdést tesz fel (**Abandon?**). Képzeliük el, ahogy egy 36 körös bajnokság mástól órai játék után csak úgy végtelenül megszakad!? Nos kellemetlen lennel Erről ennyit! Kezdjük logikus sorrendben. Mi az első lépés egy program betöltésekor?

DEMO

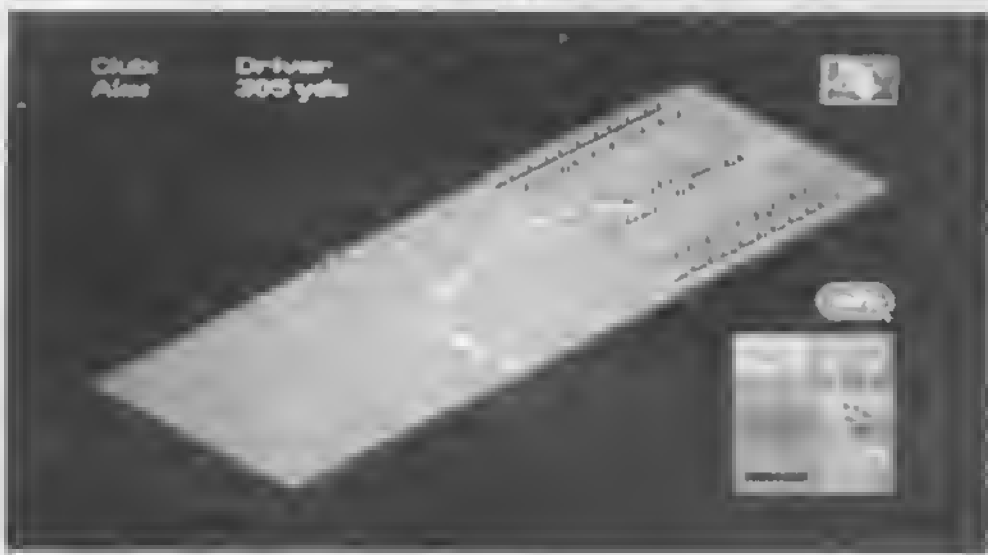
Kiváló lehetőség arra, hogy megismerkedjünk a programhoz mellékelt adallemezek tartalmával, ill. magukkal a pályákkal. Az opció kiválasztása után egy tereplemez behelyezése szükséges (**Insert Course Disk**). A DF0:, DF1: és egyéb háttértárolókat ábrázoló ikonokkal férhetünk hozzá az ott található információkhoz, valamint a kiválasztott pályát a lemezműveletet mutató kép segítségével tölthetjük be. Maga a szelektálás a pointerrel történik, esetleg sajátkezü gépeléssel. Minden adallemezen három pálya látható, s csak idő kérdése, hogy kitapasztaljuk, melyik áll hozzánk legközelebb....

DRIVING RANGE

A következő lépés, hogy elsajátítsuk a legfontosabb és egyben legnehezebb mozzanatok egyikét, az elütést. A tereplemez elhelyezése után a program egy speciális gyakorló pályát jelenít meg. A füves részen fel vannak lüktetve a kiindulási ponttól mért távolságok yardban. Ugyan a program minden egyes lövés után közli az étér távolságot, de ennek segítségével repülés közben is figyelemmel kísérhetjük a megtett utat és az ahhoz viszonyított megesságot. Nos ez a kicsinyített rajz nem más, mint a térkép, ahol durván beállíthatjuk a lövés irányát és megismerhetjük a terep löbb elemeit ill. jellegzetességeit. Az irány meghatározása a fehér görbe mozgásával történik. Az egyik végponi a 'teeing ground'-hoz

rögzített, míg a másik a pointerrel mozgatható. Egy bizonyos távolság után azonban már nem nyújtható, ekkor megadott irányban a legnagyobb megengedhető mérelet veszt fel. A pointer és a kiindulási pont közti távolság minden esetben megjelenik a bal felső sarokban. Pillanatilag teljesen mindegy, hogy merre, mivel és hogyan célzunk. Természetesen akkor hasznos a gyakorlás, ha a kitűzött célt minél jobban meg tudtuk közelíteni. Pl. a 'green'-t, amit a középen látható két jegenyesor között érhetünk el. Többek között a képernyő bal felső részén található az éppen használt ütő típusa (**club**), és a lyuk előlünk mért távolsága (**aim**), kezdetben yardban (célzáskor megjelenik meg a pointer és az előtűhely távolsága is). A jobb oldalon egy ferde nyílal válthatunk nézőpontot. Ez akkor hasznos, ha nem liszta a labda útját jelző görbe és a célpont viszonya. Alul egy összetett menürendszert láthatunk. Az első nagyon hasznos pont a labda és a föld távolságát szabályozza. A vízszintes nyilakkal változtathatjuk a gölyöbbs pozícióját, míg a függőlegesekkel megfelelő mélységben nyomhatjuk le az előtű löcsért. Minél magasabb a labda helyzete, annál magasabb lesz maga az ütés, feltéve ha nem balfázunk el az erőbeállítást. Erős hátszélnél hatalmas lövéseket próbálunk egy-egy jól beállított 'tee'-t. A második ikon kiválasztásával a lábak helyzetét befolyásolhatjuk. A vízszintes nyilakkal csakúgy mint az előbb a két talp együttes pozícióját állíthatjuk be horizontálisan, a függőlegesekkel a bal láb nyitottságát határozzuk meg négy fázisban (nyitott, közép nyitott, közép zért, és zért). Ezek e változatok enyhe iránymbdositást adnak a repülő labdának, segítenek a csavarásnál, ill egyes tereplárgyak kikerülésénél. Vannak olyan profi versenyzők, akik erre képesek, hogy egyetlen ütés-sel két labdának adjanak ellenlétes fordulatot, így azok egy ideig párhuzamosan haladnak, majd pályájuk löcsér-alakban tér el. Egyelőre egy labde elütésével próbalkozzunk! A harmadik opció az ütőkészletre vonatkozik. Amennyiben nem értünk egyet a computer automatikus kiválasztásával, bármikor válogathatunk a nálunk lévő 14 ütő közt. A kiválasztott darabot a fehér megkülönböztető jelzés segítségével ismerhetjük fel. Itt állítható be a használt mértékegység (Y/M yard vagy méter (sajnos az angolok még nem tértek át az SI rendszerre)), ill. a mez színe. Az alsó sorban látható céltáblaszerű képbdmény és lejjebb egy potméter mutatja a szél irányát, valamint erősségét. Fontos, hogy figyelembe vegyük, mert erős szél csúnyán módosíthatja labdánk röppályáját.

Miután e jobbramutató nyílal elhagytuk e kicsinyített képet, a tényleges terepen találjuk magunkat kezünkben az ütővel, s egy rakás ikon társaságában. Kezdjük a bal oldal feléjén. Minél mér említetjük, a menüt ábrázoló ikonnal hagyható el az akciótérep. Ezalatt egy kamera látható. Itt határozhatjuk meg a közvetítő stéb forgatási stílusát. Az öt mbdszer közül éppen az működik, amelyiknél az „on” felíral szerepel. A kamera egyszerűen követi a labdát, követi, majd az utolsó pár méteren rákanyeródik, a repülés közben félkörön ír le, marad a helyén, marad, majd a lénáv megtétele



után az ellentétes szemszögéből, a várható megérkezési helyről mutatja a repülő labdát. A perspektíva menü alatt a driving/green opció, lejjebb a szélerősség és erősségjelzés kapott helyet. Az előbbivel válthatunk a lyuktól távoli és közeli ütések között. 'Green' melletti ütés esetén új parancsok jelennek meg. A legfelső, két labdát és nyílat ábrázoló ikon öt fokozatban befolyásolja a mozgékonyt. (Very Slow-Negyon Lassú, Slow-Lassú, Medium-Közepes, Fast-Gyors, Very Fast-Nagyon Gyors). Ennek megjelenésében csak a különböző tereplajtak egykorlása szempontjából van jelentősége, men a későbbiekben ez már nem állítható. A 'driving/green' jel alatt környezetünk állapotát látjuk (fű, magas fű, homok). A másik oldalon két opció jelenik meg. A felső a játékos szemszögét változtatja, ettől függően, hogy az útíránynak megfelelően, vagy azzal ellentétben szemléljük a zászló helyzetét. Ez alatt a 'green' térhatását növelő parancs látható, amely egy négyzet alakú területet szel át a lyuk köré. Segítségével tisztán átláthatóak a terep egyenlenségek, és precízebben állítható be a megfelelő ütőerő. A célterülethez közel a jobb gomb megnyomásakor egy speciális oldalperspektívából szemlélhetjük a kialakult helyzetet. Nos térjünk vissza az előtérhez. A jobb oldalon elhelyezett menüsor legfelső ikonjával tekinthetjük meg újra a korábban elhagyott térképet. Az alatta látható messzelátó egy nagyon pontos parancsot képvisel, mégpedig ezáltal közelebből is megvizsgálhatjuk a kiválasztott irányhoz tartozó területet. Tegyük fel célunk, hogy minél közelebb kerüljünk a zászlóhoz, s az iránybeállításokkal már végeztünk is. Azonban nem lehetünk biztosak abban, hogy az így kijelölt útvonalon nem találhatók rejtett akadályok (pl. kisebb bunker, vagy tócsa), esetleg az irányzék sem precíz. A két oszlop alján fellelhető nyílakkal ill. a pointerrel és a bal egérgombbal könnyűszerrel módosíthatunk az irányon. A mouse durva, míg az előző finomabb állítást tesz lehetővé. A pontos célzásban segítségünkre van a lyuk virtuális helyét mutató piciny piros zászló a képernyő tetején, és az irányzékot jelölő tejrallított háromszög. Minél közelebb áll a kettő, annál pontosabb lesz a labda becsapódása is, tehát ha nem benázzuk el a lövést és nem hagyjuk figyelmen kívül a szél zavaró hatását. Amennyiben még egyszer rákattintunk a távcsőre, a program megkeresi a 'green'-t, ha az még nincs a közelben. A messzelátó üzemmodot minden esetben a megszokott nyíllal hagyhatjuk el. A hátralévő parancsok működése és alakja teljesen megegyezik a térkép bemutatása során említettekkel (labdamasság, ütőkészlet valamint lábpozíció). A legalsó képernyősorban belől jobbra a következő információk sorakoznak: játékos neve, mezszíne, ütője és zászlótól mért távolsága.

Maga az előtér tolyemata a golf egyik legnehezebben elsajátítható része. Tekintettel arra, hogy egy rekás olyan dologgal kell számolnunk, ami nehezíti a pontos célzást (szél erőssége és iránya, terep egyenlenségek, tereptárgyak, akadályok), nem beszélve azokról a paraméterekről, melyeket magunk határozhatunk meg (ütőfej, labdema-

gasság, lény, lábpozíció). Ha mindezzel végeztünk, akkor a pointerrel álljunk a jobb oldalon látható nyílra. A lövéshez három gombnyomásra lesz szükség. Az első elindítja a kijelzőt az emberünk körül elhelyezett kettős gyűrű külső pályáján. A második megállítja a potmétert, és a belső körön indítja el ellentétes irányban. Minél hosszabba hagyjuk a külső ívet, annál erősebb lesz maga az ütő. Azonban vigyázzunk, mert ha a kijelző a vörös zónába ér, akkor a következő gombnyomást már igen nagy pontossággal kell végrehajtani. Egyébként a második kattintás elmaradhat, de ilyenkor a potméter a lehető legerősebb fázisba tér ki. Szóval, miközben a külső gyűrűn halad a jel, látható, hogy egyre kisebb lesz a belső íven megjelenített terhelő töltés. Ez az a tartomány, ahol harmadszorra kell megnyomni a gombot. Amennyiben ez nem sikerül és az utolsó kattintás az ideális szakaszon kívülrre esik, a lövés iránya eltér az egyenestől, attól függően, hogy a fehér szakasz melyik oldalán állítottuk meg. A gyűrű és elszíneződések mérete ettől függ, hogy éppen milyen ütőtípust használunk, milyen erős lövést adunk le, és nem utolsósorban attól, hogy milyen terepen állunk. Megesik, hogy a driver vagy más ütők lövéseire felére csökken (pl. magas fűben, vagy homokon)!

PUTTING PRACTICE

A következő fontos lépés a putting begyakorlása. Miután ideális esetben két-három ütősből a 'green'-en vagyunk, a labda helyzetét már csak egy speciális ütővel, a 'putter'-rel változtathatjuk. Az opció tartatásához ismét az egyik tereplemez behelyezése szükséges (Insert Course Disk). Nemsokára újra tekinthetjük a gyakorló pályát, ez esetben azonban a zászlóhoz igen közel, csupán néhány yardnyira helyezkedünk el. A parancsmenü a megszokott módon működik. A bal felső sarokban a kijárat látható, míg alatta a korábban tárgyalt greensebesség. Kicsit lejjebb egy új ikon, a green szelektor kapott helyet. Két pálya között választhatunk. Az első nagyon könnyű, terep egyenlenségeket nem tartalmaz, így a teljesen kezdők jobb he ezzel nyitnak. Ezzel szemben a második pályán már ritkébben találkozunk vízszintes földdarabokkal, szóval megfelelő gyakorlottságot és több tudást követel. Az alsó sarokban látható szélerősségjelző most nem üzemel. A másik oldalon a sort a perspektíva váltó nyíllal. Golfmérkőzéseken gyakran látható, hogy a versenyző a labdát magára hagyva, a zászló másik oldaláról szemléli a lyukhoz vezető utat. Valami hasonlólt prezentál ez a parancs is. A következő ikon, azaz a térhatású rácsozat elhelyezésével egyenesen tőkélyre vihetjük a célzás folyamatát. A legalsó képet választva maradunk az eredeti terepen, azaz a különbséggel, hogy a zászlót más irányból és más távolságból közelítjük meg. Sikeresen lövés után megjelenik egy új parancs (két golfcipő). Segítségével az így kialakult helyzet új gyakorlási távolságként vehető fel. 'Green'-en kívül eső lövésre ez nem vonatkozik. Persze ahhoz már nagyon benázzuk kell lenni, hogy valaki a lyukkal ellentétes irányba célozzon. Egyébként ez az opció teljesen úgy működik, mint az előbb bemutatott helyzetváltó

ikon. Maga a célzás a driving analógiájára történik. A pointerrel és a bal gombbal a kiválasztott irányba bókunk, vagy az alul megjelenített két nyíllal használjuk. A kis piros zászló és háromszög a lyuk és az irányzék eltérését mutatja. A jobb gomb megnyomásakor a pályát oldalról láthatjuk, s az eredeti állapothoz egy ismételt kattintással térhetünk vissza. A legalsó sorban néhány hasznos info sorakozik, mint: játékos neve, meze, ütőtípus és távolság.

A puttolás csak úgy, mint az előtér, a nyílat ábrázoló ikonnal történik. Az első gombnyomás elindítja a potmétert, míg a második határozza meg a gurítás erősségét. A kijelző három egységre osztható. Az első tulajdonképpen egy bevezető szakasz, s arra szolgál, hogy legyen elég időnk a lövés pontos időzítésére. Amennyiben a pálya nem lett egyik irányba sem, a legfontosabb lendületet akkor érjük el, ha a kijelző a második ill. a harmadik szakasz közti választóvonalnál állítjuk meg. Más programokkal ellentétben nem kell előzetes arányszámításokat végeznünk a távolságot és a potméter hosszát illetően, men a megvastagított rész felezőpontja mindig az ideális lövéserőt képviseli. Hangsúlyozzuk, teljesen függetlenül attól, hogy milyen messze vagyunk magától a zászlótól. Természetesen, ha a terep lejt, vagy az egyenlenségek miatt a labda kerülőúton halad, azt értelemszerűen számításba kell vennünk, és annnyival kevesebbet ill. többet hagyjuk a potmétert szaladni. Minél messzebb vagyunk a lyuktól, annál kockázatosabb erős lövéssel próbálkozni, men egy-egy elhibázott célzás akár rosszabb helyzetbe hozhat, mint a gurtás előtt. Gyakran előfordul, hogy az erősen megtört labda perdületet kap a lyuk szélén és valósággal kirepül az ellenkező irányba.

NEW ROUND

A játék érdemi része csak most következik. 11 különböző változat közt választhatunk.

Medal

Az első, legegyszerűbb játéktípus, ahol helyezését folyik a verseny, és a mindenkor pontszám a végrehajtott próbalkozások számából adódik. Természetesen minél kevesebb pontot gyűjtünk ennél magasabb a helyezésünk. Az összesítésben az adott lyuk 'par'-jéhez viszonyított eltérés, ill. ezek összege jelenik meg. A játékban 1-4 versenyző szerepelhet.

Skins

Pénzben folyik a verseny. A program először kéri az egy zászlóra számított talont. Azt a pénzt, amit a győztes játékos kap egy-egy kör után. Miután az megtörtént, kiszámítja a teljes versenyre vonatkoztatott maximálisan nyerhető összeget. Azt a pénzt, amit az a játékos kap, aki megnyeri az összes kör. Amennyiben nem értünk egyet, mert ez is lehet (Yes/No), megadhatunk egy új értéket 0-9999 dollár között. Ha a játszma döntetlennel végződik, a kijelző pénz hozzáadódik a következő összehajrás díjazásához. A játékot értelemszerűen 2-4 versenyző játszhatja.

Singles

Csak két versenyző nevezhet, s kettőjük elbírlásában csupán a megnyert lyukak száma dönt. Előnyről a 'player X



△ Micsoda hülye játék? De hol van a lyuk?! (Amiga)

is *Y hole up* felirat, míg döntetlennél az *"all square"* üzenet jelenik meg.

Threeball

Teljesen hasonlóan az előző tipushoz, a megnyert körök alapján rangsorolja a versenyző három játékost. Páros mérkőzések alapján, mind a hármat mind a hárommal egybevetve.

Fourball

Csak négyen játszhatják. A versenyzők side 1 ill. side 2 néven két-két tagú csoportot alkotnak. Emellett két lehetőség közül választhatunk. Az elsőnél (*strokeplay*) a végrehajtott próbalkozások összege, tehát az első és második, valamint a harmadik és negyedik jelölt összeháza számít, míg a másik kategóriában (*matchplay*) a közösen győzelemre vitt körök száma a döntő.

Bestball 3

Egy érdekes lehetőség. Három játékos küzd egymás ellen, de úgy, hogy közben a második ill. a harmadik csoportot alkot és ketjük eredményének átlaga számít később az egyesítésben.

Bestball 4

Az előző továbbfejlesztett változata, ahol az első versenyző küzd a fennmaradó hárommal szemben. Ez természetesen nem jelenti azt, hogy a többség előnyben van, hiszen az átlaluk elért eredmény átlaga számít. Ezzel szemben izgalmas csapatjátékot ígér.

Threesome, Fourame

Az első küzd a másik kettővel ill. az első kettő a másik kettővel. Itt is a korábban említett *strokeplay* valamint *matchplay* közül választhatunk.

Nos általában hogy is zajlik le egy mérkőzés? Miután kiválasztottuk, hány játékos vesz majd részt a versenyben, megadunk minden szükséges adatot, egy táblázatot kapunk. Ennek a tulajdonképpeni adattáblának 1-4 fejezete lehet, attól függően, hogy a computer, vagy magunk hány versenyzőt jelöltünk ki. Minden egyes rész jobb oldalán található a játékos neve (*name*) ill. minőségi besorolása (*current*), míg bal oldalt kétállású ikonok kaptak helyet. A pointerrel választhatunk számítógép ill. emberi játékos közt (*human/ computer*), valamint eldönthetjük azt is, hogy a jelölt jobb- vagy balkezes legyen. Eggyel lejjebb határozható meg a humán versenyző besorolása (*novice/ handicap*), míg a jobb oldall nagy táb

lára kattintva begépelhetjük a kiválasztott versenyző nevét. Automata játékos esetén az alsó sarokban megjelenik egy terminált ábrázoló ikon. Itt határozhatjuk meg a számítógép képességeit, mégpedig hat különböző kategóriában (*power* — erő, *putting* — gurítás, *long game* — hosszú játék, *short game* — rövid játék, *strategy* — stratégia, *aggression* — vehemencia) és három fokozatban (*low* — alacsony, *middle* — közepes, *high* — magas, valamint *poor* — gyenge, *average* — átlagos, *good* — jó). A kis monitor mellett látható opcióval a később felhasznált ütőkészletet válogathatjuk össze. Azok az ütők szerepelnek majd az összeállításban, melyek vastagon vannak megjelölve. A program meghatároz egy ideális készletet, tekintettel arra, hogy csak 14 darab lehet nálunk. Az ablak elján adható meg a mértékrendszer (Y/M), attól függően, hogy yardban vagy méterben szeretnénk a távolságot mérni, ill. itt határozható meg a mez színe is. Ezen kívül szerepel még egy ikon, amivel a lemezen tárolt beállításokat tölthetjük be. Ahhoz azonban, hogy adatokat rögzíthessünk, szükségünk lesz egy *"Data Disk"* névre előre megformázott lemezre. Amennyiben igénybe vesszük a mentési opciókat, a program felváltva fogja kérni az adat- ill. tárolólemezeket (feleke, ha nincs extradrive-ünk). Szóval a következő lépés, hogy válaszunk egy megfellelő kurzust, amit a két mellékelt lemez valamelyikének behelyezése után tehetünk meg. A lemez keresést a file menü jobb alsó sarkában megjelenő háttértárolók kiválasztásával választhatjuk meg (DF0:, DF1: stb). Magát a pályát a pointerrel választhatjuk ki a kép tetején fellelhető lista alapján, vagy begépelhetjük sejtákezőleg is. A töltést a *load* ikon, vagy a *'RETURN'* billentyű megnyomása indítja el.

Az első dolog, ami feltűnik és a későbbiekben minden egyes lyuk teljesítése után elő is fog fordulni az eredményjelző notesz. Két nagy hasábra oszlik, tehát 18 körös mérkőzésnél 9-9 sort tartalmaz. Minden egyes sorban a következő információk sorakoznak: lyuk száma, elütőhelytől mért távolsága, megjelölt *'par'*, ill. egy másodlagos szám. Ezek után az esetleges versenyzők elért eredményei. Mindkét táblázat

alján az adatok összegződnek, valamint a két összeg is összeadódik egy harmadik táblázatban. Ez utóbbi egyben jelzi a jelöltek képességeit is (*handicap*). A képernyő alján elhelyezett ablak mutatja az utolsó menet alapján kialakult állást. Vannak esetek, amikor a számítógép előnyt ad egy-egy gyengén kvalifált játékosnak (*player X receives Y strokes*). Ez a képesség és az éppen kiválasztott stílus alapján dől el. Az ikonok jelentését már ismerhetjük egy kivételével. A mentés kiválasztása esetén a már korábban látott filekezelő menü jelenik meg, azzal a különbséggel, hogy ezúttal nem töltésre, hanem mentésre kerül sor. Itt rögzíthetjük az eddig játszott mérkőzést a későbbi folytatás érdekében. A kitalált, lehetőleg szisztematikus neveket begépeljük, majd a *return* billentyűvel, vagy a mentés ikon ismételt megnyomásával rögzíthetjük az adatokat. A lementett állások a képernyő tetején abc sorrendben jelennek majd meg. Amennyiben a nevek már nem férnek el egy képernyőn, a mentés ikon két oldalán látható nyilakkal lapozhatunk az eddig rögzített file-ok között. Kiválasztva az egyik feleslegessé vált állományt, könnyen megszüadulhatunk attól, a szerkesztés ábrázoló töröl parancs segítségével. Miután kiléptünk, a program betölti a lyukhoz tartozó adatokat, s azokat egy táblázatban közli: kör száma, kijelölt *par*, zászló távolsága, másodlagos lyukszám, ill. ezek alatt a *'green'* sebességére vonatkozó jelző (*fast, slow stb*). A játék a *driving* ill. *putting* gyakorlása során megszokott módon zajlik, viszont minden ütés után két új ikon jelenik meg. A nagy *'R'* betű kiválasztásával lehetőségünk nyílik saját ütésünk, esetleg ellenfelünk ütését újra meglekinteni. Computerizált társ esetében kiváló alkalom erre, hogy az optimális célzást, lövésérosséget, vagy ütőbeállítást ellessük. Az idő nem sűrges, hiszen a lövés elméletileg végtelenszer meglemetelhető. A jól sikerült ütéseket rögzíthetjük az adatlemezre is. Ez egyben maradandóbb visszajátszási lehetőséget kínál. Figyelem, az így raktározott ütés a későbbiekben csak meglekintésre alkalmas, tehát a lementett elemeket nem használhatjuk fel az elkövetkező mecsek során. Szinte tálcán kínálkozik a lehetőség, hogy egy profil számítógép játékos pontos lövéseit a későbbiekben saját hőstetként mutassuk be (ez csak úgy zárójelben).

LOAD ROUND

Előfordulhat, hogy idő vagy türelem hiányában nem tudjuk befejezni az elkezdett bajnokságot. A lementett állás folytatására szolgál ez a parancs. Az adatlemez elhelyezése után a file-ok közt a szokott módon választhatunk. Töltés után a mérkőzés a mentés pillanatától folytatódik.

REPLAY

Itt tölthetők újra a memóriába a játék során rögzített ütések ill. gurítások. Az ismétlés után a verseny nem folytatható!

Mit is lehet még írni a Microprose Golf-ról? Az eddigi programokhoz hasonlítva sokat kényelmesebb, hisz kikészöbölték az örökös lemezcsereit, könnyebben kezelhető és élet-hűbb. Ja, a külhoni asztó beharangozta a készülő 64-es verziót is, mi még egyelőre nem találkoztunk vele.

QUEST FOR GLORY 2. (TRIAL BY FIRE)

Mielőtt folytatnánk a mondókánkat, tartozunk egy hibeigazítással. A kalandorkönyv aláírását nem a **SING BOOK**, hanem a **SIGN BOOK** paranccsal teheljük meg. Nyavalyás CoVboy már megint elterelte a figyelmünket a *Beasties* kottával, Bocsi.

Az előző számunkban az **ESTI MESÉNÉL** tartottunk, amikor is a lány azzal fenyegetőzött, hogy elmegy a vörösén világító lámpával jeltett házba dolgozni, ha nem engedli gyógytónak. Az apja ekkor nagyon megijedt, és beirattá inkább. Teh-műt az idő, szorgosan tanult a lány, s lett is belőle egy kivételesen jó gyógytónó.

Nap mint nap sok emberen segített, minden ember tisztelte, de volt pár tisztátalan lényilek (megint ez a lúzlott feminizmus! Mintha nők nem lettek volna „tisztátalanok” vele szemben, csak erről nem szól a fáma...), aki vagy közvetlen, vagy közvetett módon bizonyos okokból járt hozzá. Ezeket az okokat bárki megtudhatja pl. a **Larry III**-ban.

Egy verőfényes reggelen jött egy férfi, hogy segítsen neki, a barátja nagy bajban van a sivatagban. A lány mi mást tehetett volna, mint elment vele, hogy segítsen rajta. De a megjelölt helyen csak egy csapat bandita támadt rá, olyan célból, amit most jobb, ha nem mondunk. Mikor az asszony elkezdte urálni a helyzetet, a banditák gondolták, hogy jobb, ha most kerekét oldanak. Az asszony viszont nem engedte őket, ezért inkább közös erővel elfoglalták, s biztonságosabb helyre tették. Am az asszonynak sikerült kiszöknie, s elkezdte keresgélni a megmaradt banditákat. Már-már beérte őket, amikor az egyik bandita hangos kiáltással segítséget kért. Egy vajszívó dzsinn járt arra felé éppen, és meghallotta a segélykiáltásokat. Mikor meglátta, hogy milyen gyorsan is intézett el egy banditát, azonnyomban fává változtatta. A banditák azóta is hálával adóznak a dzsinnek, amiért megmentette őket. Így máig is báldogan ének, míg meg nem helnek. Ja, persze, ez szomorú mese, tehát... Ah, nem érdekes. Az a lényeg, hogy ki kell szabadítani a felkét (Ez legalább olyan izgalmas, mint a *Twín Peak*! — CoVboy). Ehhez 3 dolgot kell adni neki: a kedvesség, a varázslat és a szeretet ajándékát.

Kedvesség: azt kell adni neki, mint minden lénynek, aki már hosszú ideje a sivatagban van (segíthetünk még annyival, hogy Aziza eleme ez a dolog).

Varázslat: azt kell adni neki, mint min-

den lénynek, aki már hosszú ideje kivárágozna (a földszörny darabja lesz ez).

Szeretet: Mesélni kell neki (**TELL ABOUT**) megunkról (**ME**), az edotti varázsajándékról (**EARTH ELEMENTAL**), majd meg kell említeni a nevét (*Julanar*, e gránátalma virága, de csak a *Julanar* szükséges), végül meg kell csókolni, vagy ölelni (**HUG TREE, KISS TREE**). Azért nem teljesen ezt mondja el, s a mesét is kiszíneztük egy picit.

W. I. T. — A varázslóáág próbái

Ki Innen. Menjünk el egy északra nyíló zsákutcába, a térkép legészakibb részén. Ez mindig is gyanús volt, mert e gép tőlt. Varázsoljunk hát egy **DETECT MAGIC**-et, Hoppá, egy ajtó. Nyílsuk ki, de csak **OPEN** varázslattal lehet. Most egy nagyon szép, és bonyolult rész jön. Amint bemegyünk teljes pár számunkra láthatatlan varázsló kérdéseket. Arra, hogy mi a nevünk, természetesen azt kell válaszolni, ami a nevünk. Megkérdi, hogy miért jöttünk, a válasz: **WIZARD**. Erre megkérdi, hogy ki lesz e szponzorunk, és sorra elutasítanak minket, míg nem kiejtjük *Erasmus* nevét. Ekkor csend űll meg a termet (fokozódó drámai hatás kedvéért). Elfogad minket? El. Biztos, hogy akar a tanítónk lenni? Biztos. De előtte ki akar minket egy teszttel próbálni. Ven 3 csengő, s 3 varázslatot alkalmazva fel kell tenni a megfelelő csengőt e rúd tetejére. Elő-

ször **DETECT MAGIC**, majd az egyik csengő körül különös fény jelenik meg, ezt **FETCH** varázssal tegyük a rúd tetejére, és lőjünk bele egy **TRIGGER**-t. Nyert. A csengő mindentéle örütséget csinál, de *Erasmus* elfogad minket tanítványának. Elmondja, hogy lesz még egy próba, ami 4 másik próbából áll, de többet nem mondhat. Kijövünk most *Erasmus* képéből, s átme gyünk a toronyba. Itt egy időtlen, tértékküli dimenzióban vagyunk (s he jó helyre clickalunk, akkor *Roger Wilco*-t láthatjuk (szerintünk még a III-ban van), és arra vár, hogy megvegyük legújabb kalandját (arra várhat is). Jón sorba 4 varázsló: levegő, föld, víz (jég), tűz. Mindegyik ad egy próbát.

A LEVEGŐ próbája

Egy pálca pörög egyre gyorsabban, de kilendíthetjük nyugalmi helyzetéből egy erővarázslattal (**FORCE BOLT**), amit e szélére mérünk. Ekkor elkezd felénk pörögni, de mi kikerülhetjük egy **LEVITATE**-tel.

A FÖLD próbája

Egy síme kőfal állja az utunkat, amit egyelőre nem tudunk még megmászni. Dobjunk rá egy **TRIGGER**-t, mire egy aranyos kis szörnyé válik. Ezt nyugtassuk meg egy **CALM**-mal, mire magába roskad. Most már átmehefünk rajta, de a járda vége felé újból felkel, s rácsap a járdára — ismét **CALM**.

▽ Zsákhamacska helyett zsákutcába kerültünk



A VÍZ (JÉG) próbája

Egy jéghegy állja utunkat, s egy kezdő már rögtön bele is ereszt 3 **FLAME DART**-ot, ám mire észbekap, már jöhet is a **RESTORE**. Az első 2 lépés tényleg lángdárda dobálásából áll, meghozza ugyanarra a helyre. A 3. lépés már nem olvasztás lesz, men ekkor lesodor minket az olvasztott víz, hanem repesztés, mert elég gyenge már ehhez a jég. Tehát **FORCE BOLT** a közepébe célozva, majd ha talált, akkor elég a továbbjutáshoz egy **OPEN**.

A TŰZ próbája

Most a továbbjutásunkat egy faajtó és egy tűztenger állja el. Az ajtót ki lehet nyitni egy **OPEN**-nel, majd a tűzet csillapíthatjuk egy **CALM**-mal, s mehetünk is át, de az ajtónál egy lángcsóva felerősödik, s eléget minket. A **CALM** után inkább csukjuk be ismét az ajtót, de mivel az túl kicsapodott, s elérni nem tudjuk, egy **FETCH** segíthet csak ezen. A következő dolog az lesz, hogy rádöntjük az ajtót a tűz égette fekélyekre egy **FORCE BOLT**-tal, amit az ajtó letelejére mérünk.



△ Tűz jöjj velem (mintha már valahol hallottam volna...)

Kész, kiálltuk a próbát, s visszatelepörtálnak minket a torony elé, ahol a 4 varázsló többek között dicsér minket, s mondja, hogy abbahagyhatjuk a gyerekes hősi dolgot, s átadhatjuk magunkat a metafizikának stb. stb... Feltesznek egy dráma kérdést: *Akarunk varázslók lenni, vagy nem?* Most ha öntelelten **IGEN**-t válaszolunk, akkor töltethetjük vissza a legutóbbi állást, men ki derül, hogy nem ez a játék célja, és *Shaper* elpusztult, mi meg nem varázslók akanunk lenni, hanem dicső hősök (illetve lovagok).

A **NEM** alatt *Erasmus* gratulál, s ad egy új varázslatot is, a **REVERSAL**-t, ami a támadóra visszacseréli a varázslatát, de csak kicsi időre jó. Amúgy 8 pontos. Kint találjuk magunkat.

AIR ELEMENTAL

Egyik nap (ha minden igaz a nyolcadikon) jelent a reggelinél *Shema*, hogy a palota téren nem tudak kirakodni a rokonai, mert a szél állandóan elfújja a tárgyait. Vágjuk be gyorsan a reggelit, s menjünk is a kovácshoz. Itt kérjük el a

fűtatóját, ami az emblémája. **GET BELLOWS**. Kivételesen odaadja, mert legyőztük becsületesen. Most ha idáig nem tettük volna meg, akkor kérjünk földet a növényárustól (**BUY OIRT**), de ne csak egyet, hanem legalább 8-at. Ha elmegyünk a palota udvarába, vagy a palota elé, akkor megijátjuk, hogy az tök üres, és egy szemmel ellátott forgószél kevereg arrafelé, mindig mászkál fel, s le. Ajánlatos a palota elé menni, men nekünk itt tanózkodott többet. Alljunk a jobb, vagy baloldali oszlop közelébe (de ne közvetlenül mellé), s amikor odaér a szél, hogy nem tud feljebb menni, dobjunk a közepébe egy kis földet (**THROW OIRT**). Ha sikerült, akkor kapjuk el a fűtatót (**USE BELLOWS**). Elkaptuk. Kb. 2 nap múlva este a *Katta's Tail Inn*-ben Omar ismét megjelenik, s átadja a szultán ajándékát, 50 aranyat. Persze versikét is faragott eme célból, s nekünk kell hallgatni.

EARTH ELEMENTAL

Kb. a 12. napon szól *Shameen*, hogy megjelent a föld szörnyecskéje, s tényleg jó lenne, ha eltennénk az útból. Menjünk is el rögtön a gyógyszerész

ad is egy gyümölcsöt (**FRUIT OF COMPASSION**). Ezentúl mindig pihenünk itt, **REST**-tel. Menjünk el a gyógyszerészhez, s adjuk oda neki a *Fruit of Compassion*-t, és ha még nem tettük volna meg, akkor menjünk el a griffhez, és vegyük el egy tollát (van a fészeken is, oda **LEVITATE**-tel, vagy a **MAGIC ROPE**-pal lehet feljutni, de lent is van egy kő mögött **GRIFFIN FEATHER**, csak a követ el kell mozditani, **MOVE ROCK**). Aprópó, a griffet ha megdobátjuk, a sivatagban később harcolni kell vele, gyenge ellenfél lesz, de annál látványosabb pl. az elpusztulása. Ott tanótunk, hogy megkapjuk a **OISPEL POTION**-t, ami még nem teljes, men közvetlenül a visszaválasztás előtt az áldozat haját/szőrét bele kell tenni, s meg kell vele itatni.

Kéaoobb

Pár nappal később a kapuőr szól, hogy az oázisi bölcös üzent az egyik helyi beduinna, s hív minket. Ha elmegyünk hozzá, és vizet akarunk vételezni, akkor elmondja, hogy egy megoldás var minket innen északra (azaz le), s a várostól nyugatra (5-ször). Ide menjünk el, ha már megvan a **OISPEL POTION**. Egy 'fenevadat' látunk, aki egy lilaszőrű oroszlánból, zöld kigyóból, és skorpióból áll. Hál'istennek ketrecben van. Ha kiengednénk ránkvetné magát, s a farkát belénk mlyeszve elküldene minket egy másik világra. Látszik rajta, hogy nagyon gyenge liassuk meg, vagy adjunk neki kaját, s miközben eszik, vegyünk ki egy darabot a bundájából — **GET FUR**. Hőszünk automatikusan beleteszi a **DISPEL POTION**-ba. Most már meg lehet itatni az állatkával — **GIVE OISPEL POTION**. Miután teliszűrűsötte, bizonyos mozzanatok után átalakul emberré, és később ki derül, hogy szellemidéző (vagy bizonyos mástajta varázsló, azaz *sorcerer*). Köszönetet jobb, ha nem is várunk tőle, men neki mindenképp meg kellett volna halnia. De a vizet és/vagy kaját megköszöni mielőtt eltávozna. Viszont elmondja azt is, hogy ne menjünk *Ad Avis* (a jaldorosszember) közelébe, csak ha nagyon gyorsak vagyunk (harcosok!), vagy ha van egy védővarázslunk (ez a **REVERSAL** lesz). *Ad Avis* tervez meg egy nagy varázslatot az ik-szedik napon, s akkor elpusztul *Shaper* is teljesen. Látogassunk el még a központi térre, s itt vegyük fel a téren heverő bőrszerényt. Van benne 6 dinár, meg valami papír egy kevésbé fontos szöveggel.

TOLVAJOKNAK

Menjünk el *Dinarzad*-hoz (pénzváltó), és mivel tudjuk, hogy ebben a városban ő a *Thierf's Guild* vezetője, ezen csináljuk azt, amit az egyben kellett **MAKE SIGN**. Valami kifacsán kéztanással jutatta *Dinarzad* tudomására, hogy tolvajok vagyunk. Mostantól be vagyunk jegyezve, már a helyi könyvből. Azt mondja, hogy jöjjünk vissza következő nap este, s ad munkát. OK. De addig még közbejön valami, ha a 14. nap már nagyon közel van. Ha eltogadjuk az ajánlatát (**YES**), akkor elmondja, hogy aznap este egy nagy muri lesz a városban, soken nem lesznek otthon, s az egyik ajtó nem lesz bereteselve (ez az

Keletre 7-szer. Itt először tegyük le a földet: **PLANT EARTH ELEMENTAL**. Öntözzük meg **WATER TREE**. Beszéljünk neki: **ME, EARTH ELEMENTAL**. Írjuk be, hogy: *Julianar*. Mostanra már ki kellett hajtania, s ha megöletjük, akkor

A FA

az ajtó, ahol mindig elkapnak minket). Éjtélre menjünk oda, s ekkor **UNLOCK**. Ezzel megkezdjük illegális tevékenységünket a városban. Mikor bemegegyünk, egy öreg tata elkezd kérdezősködni, hogy ki is vagyunk mi. Ha rögtön rávágjuk az első fiú nevére, hogy igen, akkor megszólal a fiú, hogy az nem is ő. Tehát jobb, ha nem mondunk semmit (van egy-két fia, így eltart neki egy darabig, míg a végére ér) (**En pl. főztem egy kávét! — CoVboy**). Kapjuk fel inkább rögtön a szekrényről a teakészletet (**TEA SERVICE**), majd gyorsan ki. Menjünk vissza *Diner*zadhoz, adjuk oda neki, s megkapjuk a pénzt. A következő nap este is van egy munka, ha megkérdezzük, ki kellene rabolni a kovács műhelyét. Mielőtt a következő nap estéjéhez érünk, vegyünk a gyógyszerésznél olajat (**BUY OIL**). Este, mielőtt betörnénk, ajánlatos kimenteni az áliást, mert lehet, hogy pont akkor fog jönni egy ór, s elkap minket, mikor a zárral játszadozunk. Viszont ha már kinyitottuk a zárat, akkor jöhet már az ór. Bent menjünk oda az üllőhöz, s olajozzuk meg az állát — **USE OIL**. Nyomjuk el a csapóajtót, majd nyomjuk vissza az üllőt. Távozzunk. Ekkor becsapódik mögöttünk a rezes, s már nem mehetünk vissza.

WATER ELEMENTAL

Kb. a 14. nap reggelén azzal fogadnak minket az ágyból kijövet, hogy itt az ideje, hogy a várost megszabadítsuk a vízszörnytől. Na, jó. Menjünk el a központi térre, tegyük le egy vízestömlőt — **USE WATERSKIN** —, s haitsuk ki a kútból a széllőt — **USE BELLOW**s. Fel kell venni még a vízestömlőt, s kész is van. Menjünk el a palota terére, itt adnak a Katták egy zafírtót (ha idáig megpróbáltuk volna venni, akkor a hős kb. 20 percnél alkudás után rájön, hogy megse kell neki ez annyira. Ha mindez megvan, menjünk vissza a *Katta's Tail Inn*-be, együnk, s az egyik Katta azt mondja, hogy másnap vár minket Aziza, meg egyik este megint lesz Omar.

Készüldünk Raseir-be

Térjünk be a megjelölt napon Azizához, s üljünk le. Ekkor bekopog kedvenc

szauruszunk is, és egy kedves Groooooonki klétással köszönt minket. Azize beljebb invitálja őt is. Leül ő is, és Azize megnézi, mi is volt ő valójában. Az **EMIR**! A szaurusz az emír, csak annyira el van varázsolva, hogy még Azize sem tudja visszaváltoztatni, s a luda is szaurusz-szerű lett. Azt is mondja Aziza, hogy itt tartja a szaurusz/emírt *Shapeir*-ban. Tuningoljuk fel magunkat mindenből jócskán, amit lehet a városban kapni, pl. pirulák, olaj, tömjén, föld, vízestömlő, lámpa, virág, stb. Menjünk el aludni, mert másnap elindul a karaván (nekünk a 17. napon indul, s a 27. -en érkezett meg).

Az út Raseir-be

Hába próbálunk estig aludni, *Shema* felkelt. Megesszük a reggelinket, ad *Shameen* egy váltás ruhát, s miközben a fogadóban összegyűlt összes *Raseir*-i politikai menekült katta sok szeien-csét klvén, mi felnyergeljük új szauruszunkat, amit a szultántól kaptunk (ez is teljesen ugyanolyan, mint az idáig, s ez sem fog harcolni az ellentétellel, ha az rántámad). Most jön pár szép kép, pl. amint a Nap felkel (elég rossz ötlet volt, hogy így oldották meg az átmeneteket). Ezután a karaván után indulunk, aminek egy kentaur a vezetője. Ut közben egy csapat bandita és egyéb dolog támad ránk, de mivel itt a nagy hős is a karavánban, a kis közjáték után (nekünk nem is kell verekedni, csak lenyomni az **'Enter/Return'**-t az **INTERMISSION** felirtnél, ami teli van különböző filmnéző segédeszközökkel) megcsodélhatjuk a napi termelést. Bandita és Terrorszaurusz-hegyek (szó szerínt), s rajta a

*„A Hegy Királya,
a hegy Királya,
a hegy királya!”*
(idézet a programból).

Miután hősünk kedvére klvőltotte magát örömmámorában („A Győzelem illate olyan..., olyan, mint az izzadság szaga... Nem..., mint a(z) (valami fűszert jelent), de leginkább a Győzelem Illatára hasonlít. Igen, igen, ez az! *Yea!* *Yea!* stb...”) Ez is idézet volt. Egy újabb *Silly Clown*. Kis idő múlva (kb. egy hét) elvélünk a karavántól, s aludunk *Rasier* lányéba, ahol már lárt kapukkal várnak (2 ór + *Kasheen*).

Ismerkedés Raseirrel

Azzal kezdik, amint megérkezünk, hogy jól telpofoznak, mert

- 1) Nem fogadtuk el amit mondott teljesen;
- 2) Ugyanaz, mint az 1)
- 3) Nincs vízünk, s az No 1. törvény, hogy az idegeneknek kell vízünknek lenni s enélkül senki nem mehet ki/be a városba;

Azért kapunk 1 vizumot (többet sajnos nem).

A városban nem működik a térképünk, pedig a rendszer ugyanaz (csak teljesen üres a város egy-két dolgon kívül). Viszont csak a palotáig lehet eljutni, mert a többi irányba el van zárva az út. Egyelőre hagyjuk ezt a részt, s menjünk be a bejárati térről lévő *Kék Papagáj*-ba. Hát, kevésbé nívós hely, de mivel nincs alternatíva, ez is megteszi. Bent örömmel köszönt minket *Signor Ferrari*, aki a helyi *Thief's Guild* vezetője, s éppen azzal szórakozik, hogy egy lófarokkal csapkodja a hátát és/vagy a legyeket. Megkér minket, hogy üljünk le. Ekkor egy nagyon szépen kidolgozott rész következik, PC-n főleg színes monitorral élvezhető. Elkezd velünk beszélgetni, hogy küldetést lát a szemünkben, s ő kedveli az ilyen embereket. Szerinte nem szabad olyan gyorsan megváltoztatni a rendszert, meg is lehet szokni, s akkor rájövünk, hogy nem is olyan rossz. Majd elhessegeti ezeket a gondolatokat és megkérdezi minket, hogy mit innánk, *Djinn Sling*-et, avagy *Raseir*-i kávét. Rendeljük *Djinn Sling*-et, s akkor azt mondja, hogy bölcs döntés volt, nem szereti az olyan embereket, akik nem isznak. Elmondja, hogy jöjjünk vissza este, s akkor mást is mond, de most gondolkodnivalója van. Estig máskéjlünk a városban, vagy a sivatagban, s rájövünk, hogy semmi érdekes sincs. Este a fogadóban ha leülünk *Ferrari* úr mellé, akkor mellénk ül egy másik ember, az informátor, s felajánl egy lőtőt 5 dinárért. Azt is elmondja többek között, hogy *Ad Avis* kiszemelt minket, s *Khaveen* is különös figyelmet szentel nekünk, mert senkit nem szokott a kápuban fogadni. Ha ezzel a dologgal végaztunk, kérdezősködhetünk még pár másik dologról: **ROOM, AD AVIS, KHAVEEN** stb. Mielőtt almennénk csicskálni, kapjuk fel a sarokban lévő lémpát. Este éllandóan egy egér huzigálja a takarónkat, s a szoba sem olyan szép, mint *Shameen*-nál. Ezt az élmunk is tükrözi. Reggel nincs már ott *Ferrari*, de a csapos tudósít minket, hogy most dolgoz akadt, de este visszajön. Napközben menjünk el a központi térre. Akárhová akarnánk letérni, nem lehet, mert örök állják el az utat. A téren kilrja a gép, hogy délen embereket látunk. Menjünk hát lejjebb (a bal oldalra). Tegnap informátorunkat módszerolgtja *Khaveen*, s kiderül, hogy vizet cipeget magánál, ami itt büntetendő cselekedet. *Khaveen* figyelmeztet, hogy tanulhatnánk ebből a példából. Visszafelé egy hölgy invitál meg minket a lakására Persze, hogy utánamegyünk! A házban azzal kezd, hogy veinközzünk le! De folytatja, s kiderül, hogy szólni akar, azért kell ez neki. Elkéri még a vízünkünket is. Na, adjuk oda a váltás ruhát neki — **CHANGE SUIT**. Eimegy átöltözni, s a jótékony fátol nem épp a



megfelelő szöveget van ahhoz, hogy mindent eltakarjon! Whagl Larry biztos megrígyalné! A figura is kb. 40 pixel magas. De a felügyelőnője megrígyál nálunk a látványt, s igazít a leplen. Ezután a lánynak adjuk oda a vizumunkat. **GIVE VISA.** Cserébe ad egy tükröt, amit ha felmutatunk az egyik több hölgynek a palotában, akkor segítségünkre siet. Ezután eltávozik. Maradjunk benn még egy picit, míg kiér a sikátorból. Addig lehet beszélgetni a bátyával, pl. a **HAREM, PALACE, KHAVEEN** dolgokkal kapcsolatban. A hárem ezentűl nyitva áll számunkra! Távozzunk. Estére térjünk vissza a **Kék Papagáj**-ba. Itt van **Signor Ferrari** is, de most mintha nem kedvélne már minket annyira. Hiába próbálunk leülni mellé, észre sem vesz. **Ugarté** sajnálja, s elmondja, hogy **Kheveen** már régóta tudta, hogy **Ugarte** vízzel üzérkedik, de csak most leplezte le, mikor mi is ott voltunk. Gyanús. **Ferrari** elmondja, hogy van itt köztünk egy spicli is, az köpte be **Khaveen**-nek, hogy **Ugarte** infót adott nekünk. Mivel nem sokat lehet csinálni már **Ferrari**-val, megkérdezzük a börtön felől. Azt válaszolja, hogy sokan mentek be oda, de ki még senki. Ahh! Most már menjünk szunyálni, mert messze van a reggel.

KEZDŐDIK A MÓKA

Miután felébredtünk és beléptünk a fogadóba, nagy csend fogad minket, mindenki elhallgat (s ezért is lesz csend). **Ferrari** egy vidám jó reggelt helyett azzal köszönt, hogy jó volt velünk üzletelni. Oppá. Megkérdezzük, hogy mi is a házag, de inkább félre néz, úgy csinál, mintha nem is hallotta volna, amit kérdeztünk. Menjünk akkor ki, mert a csapos is csak rendelni enged. **AAAAAA!** Egy halom katonai Elmondják, hogy a Serpant havának 2x. napján a Dzsinn évében hűvösre teszik a hőst. Hősünk magpróbál ellenkezni, de azután észreveszi, hogy túl sokan vannak. Inkább hagyja magát. Hamarosan a börtönben találjuk magunkat, egy sorvány katta társaságában. Minden elvettek tőlünk, csak a zafirtut nem. A kettőt ha kérdezzük, akkor nem akar ránk figyelni. Meséljünk neki hát **Shema**-ról. **TELL ABOUT SHEMA.** Erre azzal válaszol, hogy mutassunk neki valamit, ami bizonyítja, hogy katta-barátok vagyunk, s nem spiclik. Mutassuk hát fel a tüt (ugyanis csak ez maradt nálunk, bár a varázslók felszedhetik a cuccukat egy **FETCH**-cel a jobb felső sarki asztalról). Elhiszi, hogy jól vagyunk, s ad egy ötletet, hogy talán meg kéne szólni. Nahát! A varázslattal bírók egy **OPEN**-nel, a többiek egy **BREAK DOOR**-ral próbálkozzanak. Kint is vagyunk, s ha még nem tettük volna meg, akkor vegyük fel a cuccainkat — **GET EQUIPMENT.** Most menjünk a katta után — **GO INTO HOLE.** Elvezet minket a katta a **Kék Papagáj**-hoz vezető útra, majd elmondja, hogy holnap a Földalatti mozgalom támadást intéz a palota ellen. Induljunk el hát a baloldali úton!

AD AVIS azínrelép

Az egyik folyosó végén, valami különös CGA-s kék színű bubáj lefogja hősünket. Nem tudunk mozdulni. Hiába tesszük magunkra az előbb a **Reversalt**,

nem lesz semmi hatása. A sikátor falában megjelenik **Ad Avis** száméltasan. Egy jobb közelkép betöltése után rájövünk, hogy tényleg **Ad Avis** az. Kellemes a hangja, a szemében meg van valami különös. Biztos belement egy mutáns szentjánosbogár, mert elkezd zölden világítani, s közben hipnotizálással belénkverli, hogy a barátunk ő, emlékezzünk az arcára, a hangjára, jóbarát ő, stb... Elmondja, hogy ő segített nekünk megszökni a börtönből (lehet, hogy **Shafar** másodállásban?), meg hogy meg kell menteni az **Emirt**, s ahhoz kell egy **Idbil** nevű szobrocska, aminek akkora az ereje, hogy minden varázslatot semmissé tesz, ha megérintik. Ez az **Elvaszott** Városban van, de oda ő még nem tudott lemenni, mert csak minden 1001-edik évben lehet kinyitni az ajtaját, s az pont most jött al, s egy régi papíron talált egy utalást arra, hogy csak a hős tudja majd kinyitni, ő fog segíteni. Persze neki ezzel biztos csak piszkosabb üzletel lennének, de valami olyan virust tett a memóriába, ami egy **NOT** logikail függvényt alkalmaz minden **Ad Avis**-ra kiterjedő leírásban, tehát ő most egy rettentő kedves ember, akinek minden erőnkől segítenünk kell. Elvisz minket a szvetagban egy eléggé romos helyre, ahol a tejárat egy ajtó állja el. Mindennek kellene működnie, ámde a Hold nem ott van, ahol lennie kéne. A kedves barátunk egy csomó obégatás után ránhagyja a dolgot, hátha van akkora varázsaró, hogy elértsük a Holdat jelenlegi állásából, vagy ilyesmi, de mi egy egyszerű tükrözéssel kicselezzük a Holdat. **USE MIRROR.** Most már le lehet menni a városba.

AZ ELTÜNT VÁROS

Inkább egy barlangra emlékeztet. Miután leértünk, erős szelet veszünk észre, majd pár órával később, mikor felaszmeztünk, csak az **Iblis** lebeg a számunk előtt. Mivel vaksötét van, először is kapcsoljuk fel a villámt, vagy adjunk több fényerőt és kontrasztot a monitornak. A hatás frenetikus: ismételten csak fészereplőnk körvonala látszik. Akkor a 'hibát' esetleg a programban kell keresni, azaz ott is sötétre csiláztak mindent. **USE LAMP — FIAT LUX!** Most már batran továbbcsoszoghatunk balra, itt egy vízesés állja utunkat, amin állandóan egy fatörök úszkál lefelé. Ezenkívül biztos valami fal is van, hiszen ugyanaz visszajön. Vagy egy egész készlet lehet belőle odafenn. Persze, mi ezt kihasználhatjuk, s a legjobban beugró felső parton tegyük a következő: ugorjunk rá (**JUMP ON LOG**), s mikor megfelelő távban van, majd le, mikor az alsó szirt mellett vagyunk. Ha sikerült, akkor ugorjunk a következő bekapcsolásához, ha nem, akkor nyomjuk le az 'F7'-et, majd az 'ENTER'-t, s próbáljuk újra. Ha átmentünk, akkor majdnem beszippant egy lyuk (ami fekete, de nem az otyamárta, mivel kövekkel van kirakva). Miután kikocmereggtünk, vizsgáljuk meg a lyukat, s észrevesszük, hogy van pár kilazult kő. **PUSH**-oljuk csak meg. A kövek maguk alá temetik a lyukat, mehetünk is tovább. Fel a lépcsőn, majd menjünk át a vízesés alatt. Átjutunk egy olyan helyre, ahol mindíg visszatűnt volna a szél, ha nem lktattuk volna ki az előbb. Most simán át lehet

ítni sétálni. A következő helyszínen egy eléggé mozgalmas helyen vagyunk, fonyog a láva, néha kilövell egy-egy lángcsőve az egyik-másik lyukból. Egy szerű a dolgunk, át kell mennünk a következő helyszínre. Ha belelépünk egy látatocsába, vagy épp a fenekünk alá megy egy lángcsőve, energlát veszünk, de nem halunk meg. Miután átjutottunk, egy mélyedés választ el minket a kaputól. Ezt az akadályt háromféle módon küzdhetjük le:

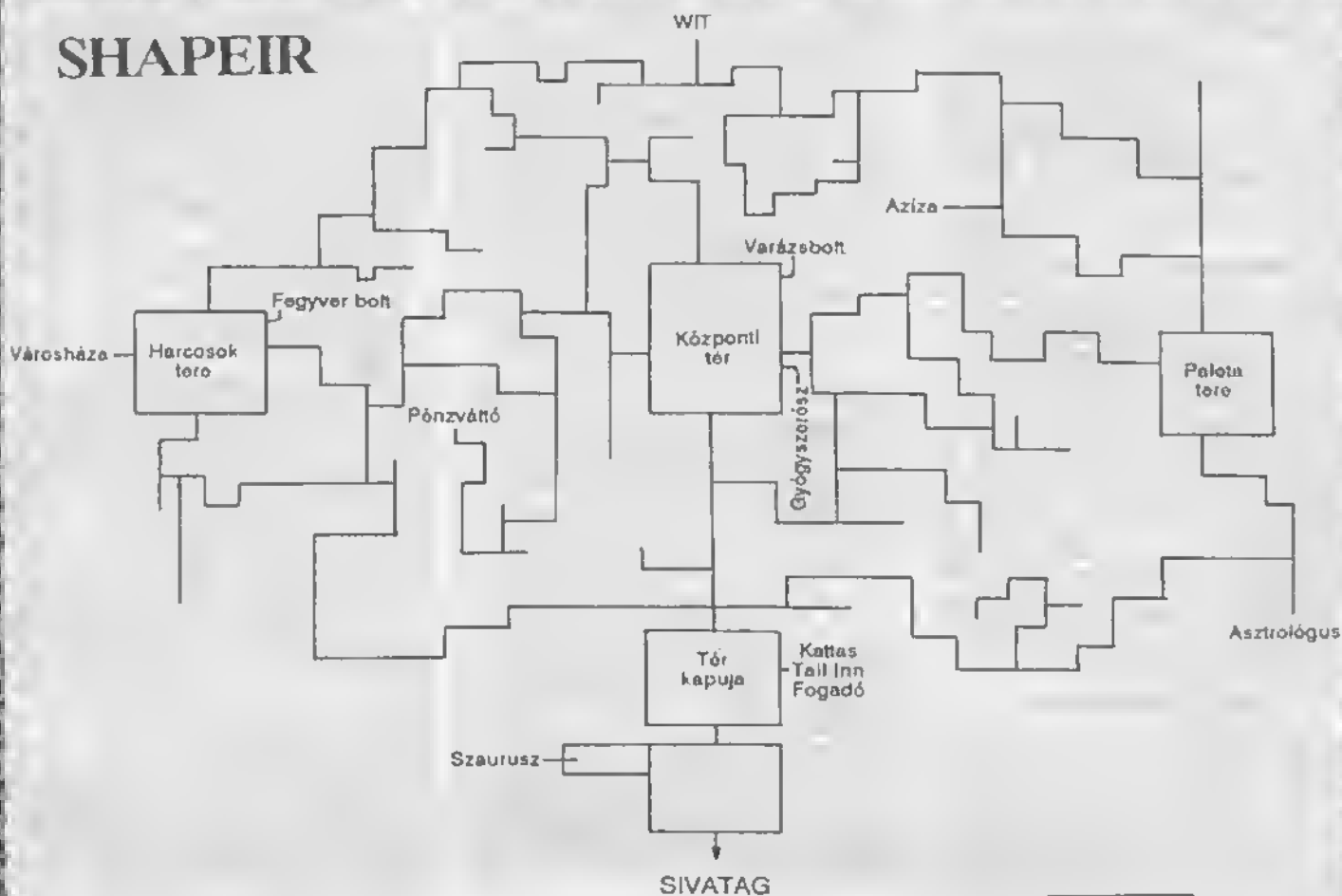
- 1: Leesünk. Nem éppen szerencsés, mert időt, s energlát veszünk.
- 2: **USE ROPE.** Ajánlott.
- 3: Mielőtt elkezdenénk zuhanni (de már a szélénél túl vagyunk) **CAST LEVI-TATE.**

Ezután egy nagy ajtó állja utunkat. Kinyitni nem lehet, csak egy kulcsszóval, amit akkor kell mondani, amikor neki-megyünk az ajtónak, s megkérld az tölünk, hogy mi is az erő neve. Ha **Azizát** megkérdeztük volna az előbbieket folyamán az **Iblis**-ről, elmondta volna, hogy **Suleiman xy** rejtette el a dzsinnak segítségével, **Ad Avis** is kiejtette ezt a nevet, mikor obégatott az ajtóhoz, tehát próbáljuk ki. Beenged. A következő terem tele van arannyal, meg jobbnál jobb fegyverekkel és páncélokakkal, de ha valamelyikhez is hozzányúlunk, egy cseppkő a fejünkre esva jobblétre szanderit minket. Haha, de van nekünk **FETCH** varázslatunk! Próbáljuk ki, s azonnal hamuvá válunk. Akkor inkább hagyjuk ezeket békében. A következő ajtó mögött szemünk elé tárul a fogelső kamra, ahol az **Iblis** rejtőzködik. Ez egy kristály, zöld színnel, s valami furcsasággal a belsejében. Menjünk oda hozzá, s mikor már megérintenénk, megjelenik **Ad Avis**, s elveszi. Bolondnak nevez minket, majd faképnél hagy. Előtte persze elaltat minket, s az ajtóra dob pár tonna kavicsot. Miután feleszméltünk, észrevesszük, hogy klaludt a lámpa. Gyűjtjük meg, majd menjünk le, ekkor egy csillogást veszünk észre az egyik cseppkővön. Lehet, hogy gyűrű? **GET RING.** Ekkor megjelenik a gyűrű dzsinnje, aki eléggé félresikerült teremtetés. Elmondja, hogy 3-mat kívánhatunk. A telepörtalást az **Iblis** közelébe, csak harmadiknak kívánhatjuk. Lehet még teljes gyógyulást és gyakorlati pontok növelését kívánni. Az utóbbit ajánljuk, pl. a fegyvertorgatás és az ügyesség tekintetében. **WISH FOR WEAPON, WISH FOR AGILITY.** Most kívánjunk egy telepörtalást. **WISH FOR TELEPORT.** Elvisz minket a kastély mellé, s azt mondja, hogy közelebb nem is tud vinni minket, siessünk, valami nagy dolgot akar csinálni. Ezután megjelenik **Shafar**, s elmondja, hogy mindjárt megroharnozzák a palotát, s addigra jobb, ha eltűnünk, mert nem mindenki ismerne fel minket. Le.

BEJUTÁS A PALOTÁBA

Nem meglepő módon örök örkődnek a kepu előtt, szóval ott nem lehet beosonni. Fent egy **aunuch** ügyel, de az egyik oldalon egy sál lobog a szélben. Akinek az **IO**-ja meghaladja az ötvenet rájön, hogy oda fel kéne menni. Mikor az **aunuch** épp elindult jobbra a képernyő széléről, másszunk fel a kőtélen — **USE ROPE.** Ha szerencsések vagyunk, felértünk jobb irányba tart az **eunuch**. Gyorsan balra, anélkül,

SHAPEIR



RASEIR

QUEST FOR GLORY II.

hogy csinálnánk valamit, mert akkor el-
kép a pelli.
Egy melegezés vár minket baloldalt. A
HAREMII

Teli van nőkel, s kiderül, hogy tet-
szünk nekik. Ne, most már *Lamy* tel-
jesen sárja az Irigységtől. Időnként el
kell bújni a lüggöny mögé, ha jön az
eunuch, de hősünk ekkor sem tudja
visszatartani kíváncsiságát, s néha ki-
kukkant a lányokra. Sok dologra utal-
nak a lányok, főleg a jobboldali. Inkább
nem tolmácsoljuk, hogy mire. A vezető-
jük elmondja, hogy menjünk tovább
balra, majd ő ettereli az egyik ór tigyel-
mét, s akkor bejuthatunk a főnök szo-
baja melletti erkélyre. Miután átmentünk
a következő szobán, menjünk le, s búj-
junk el a korszok mögé. Ekkor elhívja az
egyik őrt az asztaltól a háremvezető, s
mi lopekodjunk fel az asztalig a szókó-
kúton keresztül, de csak akkor, amikor
egyik őrt sem jár a szobában.
Ha minden jól ment, akkor kijutunk az
erkélyre.

A VÉGSŐ ÖSSZECSAPÁS

A másik erkélyen épp a befejező moz-
dulatok folynak, csak meg kell minden
gyertyát gyújtania, s ő uralkodik az *Iblis*
felett. Ezt meg kellene valahogy akadá-
lyozni. Először is leginkább menjünk át
oda. **USE ROPE.** Miután áttáncoltunk,
a kötél elűnik, utoljára használhatjuk.
Most lókjuk ki a hatszögből az egyik
gyertyatartót e robbanóporra, **THROW
BURNING POWDER.** Természetesen
a gyertyatartóra kell célozni. Miután ez
sikerült, *Ad Avis* egy picit dühös lesz,
főleg ránk. El akar pusztítani egy va-
rázslóvédéssel, de ezt ki lehet kerülni
egy **DUCK** paranccsal, vagy a 'lefelé'-
vel. Várjuk meg, mikor megint lő, s azu-
tán induljunk el a párkány szélén cso-
szogva. Mikor azt mondja, hogy *"I
SHALL OESTROY YOU!"*, akkor bukunk
le. Miután elértünk a párkány szélére,
akkor elkezdhet a tenyerünk izzadni,
meg az 'F5'-ön az ujjunk, mert hamaro-
sen eljő a játék **VEGE!** Ha megúntuk *Ad
Avis* szenvedéseit ezen gyarló világban,
ki lehet próbálni azt, hogy feloszlassuk
a párkányvédő varázslatot. Ezt csak *Ad
Avis* elpusztításával vihetjük végre.
Hmmm. Nagyon a párkány szélén áll.
Jobban kéne vigyázni magára! Még a
végén klesik! Nagyon is könnyen!!! Ek-
kor elkezd magában gondolkodni a
jambor edventurálóról: Lehet, hogy azén
kellett nekünk betölteni eme játékot,
hogy mi elhozzuk *Ad Avis* végzetét? Le-
het, hogy eme mindenre elszánt szer-
zőnek csak személyes ellentétel van-
nak *Raseir* törvénytelen urával, s így
módon mással akarja elvégeztetni a
piszkos részt? S *Ad Avis* NEM IS ER-
DEMLI MEG A HALÁLT? Ekkor mondá
a szerző: En, ezen leírást oly okokból
vittem a lét mezőjére, hogy más, kevés-
bé experienced játékos is megláthassa
a végső képeket, a végső **CONGRATS**
képeket, és a szöveg semmi egyéb hát-
só célt nem szolgál, csak azt. Tehát
akkor segítségünk csak *Ad Avis*-nak egy
ugrásnyi lefelé. Lókjuk meg... Távol-
ból... Próbáljuk először tőrrel. Miután
megjelent a célkarika, azt vigyük a hasi-
lára vagy akár a mellkasára.
Bal gomb!
Puttffff!

THE END képek (congrata)

Miután bafejezte a gonosz a tér izolálá-
sát az utca kövéig, megszűnik a va-
rázslat is e parkányon. A kis *Illa* dzsinn
segít annyival, hogy most már baléphe-
tünk. Utolsó erőinkkel összeszedve le-
szedélünk az erkély széléről a normá-
lis járdafelületre. Itt a dzsinn megköszöni
segítségünket, visszaviszi az *Iblis*-t a
megszokott helyére, a sírba, s nekünk
hálából elmondja a prófécia teljes (és
eredeti) szövegét, ami valahogy így
hangzik:

*Ezer és egy év.
Az Iblis megszerzem,
Az őt város sírjainak mélyén.
Azon a helyen, ahol megküzdöttem vele
én.*

*Amint a holdfényt rabul ejti
együtt a Skerpió és a Sárkány,
Egy hős érkezik a távoli északraól,
S az őt erő felébred ám.*

*Vezetve és követve egy sötétből,
ki őt csellel és kétségbeeséssel uralja,
Átlépi a kinyitatlan ajtót,
a serempót, mely senkinek lyet nem
adna.*

*Szuleimán nevére így léssen!
Jőjj végre rá az ármányra,
S TE „Ki csöndben vár”,
Keresd az Iblis mérékre.*

*Fogd el őt, s jőjj elő szabadon,
Vagy az örök homály eljő,
A sötét elfedi a fényt,
de ha időd felől ráérnél, akkor
idedughatnád a képed, hogy
visszatárd a reszket a megfelelő
helyre....*

Ezután a háremvezető nő eljön értünk,
elvisz minket az emírhöz, s őt meggyó-
zi hősünk, hogy jobb a baka, mintha
egymást aprítják az emberek, mert ak-
kor egy csomó résztvét-kányára is kell
költeni, meg e vér nehezen jön ki e szó-
nyegből, s ha beke lesz, akkor csak
egy beszédet kell mondania, amivel
meghatja e népet, s akkor a posztja
biztos marad... Erre az emír „lúszűne-
let” rendel el. Közben persze *Ad Avis*
maradványait, meg *Khabeen* személyét
bizonyos fenytés okából eltávolítják
a városból. Ezzel a gondok nagyobbik
része le van tudva, s mikor az emír egy
hosszabb beszédbe kezdene, kisurra-
nunk a kapun. Idekint munkához lá-
tunk, s az oly régóta elfogott vízszór-
nyet klengedjük a már kiapadt szókó-
kútba (igaz *Shapeir*-ben ez elszáta a ví-
zet, de itt a mi irányításunk alatt van, s
visszaadja). Ott táncol egy kórt, majd
beletekszik, s ezzel a lőtér olyan, mint
az eredeti ketalógusban, ti. a vízszórny
varázserővel is bír, s minden épületet
eredeti állapotba tesz. Pár pillanat múl-
va meglátjuk, hogy egy már ismerős
járművön, a szönyegen közeledik e két
katta ünnepelőben, na meg *Abdulla Doo*
ünnepi fogsortát villogtatva. Uzenik,
hogy a szultán akar velünk beszélni.
Na most jön az igazi congratulációs. A
palotában *Jafar* többször felteszi e kő-
lői kérdést, hogy ki akar értem beszél-
ni.

1. **Katták:** Amikor kiüldöztek minket
Raseir-ből, **VLADYIMIR ILJICS
ABDULLAH** volt az aki ... (elmeséli)

- ottani tetteinket, és *Shapeir*-ért tett ér-
demelinket is hangoztatják). Ő egy
igazi hős.
2. **Aziza:** Segített *Julanar*-nak, hogy új-
ból élvezze az életet. Hőös!
3. **Zayishah** (így írják a nevét?): Kiszókó-
tetett élete kockáztatása árán *Raseir*-
ból (na, ezért igazán kaphatnánk egy
nagy pusztit tőle). Hősi (Héé, és a pu-
szit?)
4. **Szaursz:** Grnki (Ahá! Ez biztos
meglágyította a szultán szívét!)
Most szóial a szultán, hogy akkor
adunk neki hangot, hogy beszélni
tudjon. Ráfröcsizzuk az oldóitait, s
már láthatjuk is a csodálatos átalaku-
lását... A HD1-ban jobb volt a maci
átalakulása. Na, szóval ő, az emír el-
mondja, hogy mikor *Ad Avis* átalak-
ította, akkor elvesztette minden remé-
nyét eredeti formájának visszanyeré-
sére. De amikor velünk találkozott,
akkor elkezdett bízni, hogy vannak
még jó emberek a világon. S mi kise-
gítettük e lelki kríziséből (he a nyalo-
gatásunk segített neki...)
5. Ne, ez már a főnök, maga a Szultán
(nőjön hosszúra a szakállja, éljen so-
kál). Az is kiderül többek között,
hogy *Omís* poéta is a Szultán (álljon
fel sokáig), azaz ebben az áruhában
járta a sikátorokat, s hallgatta ki a né-
pet. Hát igen, mintha akkor nem lett
volna lítkosrendőrsége, s még az Al-
lamvédelmi Hatóság sem volt terv-
ben. Na szóval ő is mindent megkö-
szön nekünk, meg ad egy nyaklán-
cot, egy halom dinárt, meg a fiának
nevez minket.

Epilógus

Kimentünk a pusztába, egy kis roman-
tikus holdelmentét nézni kedvenc zöld
szaurszunkkal (most nem az emír-
szaurszunkkal). Miközben a hold nagy
nehezen átvégődik a csillagos égen
ennyi szörnyű látott dolog után, hősünk
egy kedves *Adiau*-t mond legutóbbi ke-
landjának, s arra gondol, hogy most
bekénthetjük-e már őt végre a **SIERRA**
csapat. Ekkor kilírja a prg. sorba a kö-
szöket + note-jukat, majd elmondja,
hogy nem menekültünk meg, mert lesz
**Duest for Glory III - Shadows of
Darkness** (Sötétség Árnya) Jellem-
zően Idióta cím. Ekkor mutat egy kis
utóképet, a hold átalakul egy hosszúto-
gú halloween tökre emlékeztető vörös
figurára, s egy egész csinos betűtípus-
sál kilírja a 3. rész nevét, majd lassan-
ként árnyékolja azt.
Nem maradt más hátra, mint néhány
HINT a skill-ek és a pénz növelésének
rendjéről, illetve az elindulásról.
Először is jó ha elmegyünk a pénzvál-
tóhoz, ott átváltjuk az összes pénzün-
ket, megkérdezzük *Dinar* *Zad*-ot a
Fountain Plaza-ba vezető útról, ott tel-
vesszük magunkat kb. 8 vigor potlion-
nal, s kb. 3 health potlionnal, majd visz-
szamegyünk *Katták*ekhoz, vesszünk tér-
képet+iránytűt, elmegyünk a *Guild
Hall*-ba, ott „helálra” gyakoroljuk ma-
gunkat, majd egyik este az ismertető
módon betörünk a *Weapon's Shopba*
(ezért kell mindenkinek egy kis *Lock
Picking* skill az elején), s elvisszük amit
lehet (pénzt), s harcosok pedig e vért
és a kardot is).
Mi mást írhatnánk zárszóként? Allg vár-
juk, hogy rátok zúdíthassuk a 3. rész
ismertetőjét...



ADVENTOUR

Times of Lore

A CoV-ban megjelent leíráshoz következők egy kis kiegészítési valói:

Két látszólag egyforma példány is van belőle. Itthon, mégis érzékelni a különbség közöttük! Na majd kiderül később, hogy miben!

Ha a programunk nem menti az állásokat (biztos jelle a bevillgató floppy, és minden load-ra a levegő jön elő az orlani kocsmában) nem kell mindjárt nokiosni formattálni. (Az enyém Hellraiser törés.) Töltsük már be a tartalejegyzékkel Lám csak, valami jókat lélek (elsőre más néven) neveztem) rátette a védelmet a lemezre, szegény program hogyan tudná használni a mentés-füle-jét, mikor az le van védve belrész ellen! Kétféleképpen is javítható, de van harmadik is!

Búvóljuk már át ott a legvégén azt a 3 blokkos 'S' nevű filét, hogy ne legyen levédve. Ez a mentés-füle, a programunk méris ki-fogástalanul fog működni utána.

Készíthetünk egy másolatot is az 'S' nevű filénélkül, ezt az első ébredéskor majd magától rá fogja tenni a program.

A három lehetséges szereplő természetesen nehézségi fokozat. A lény... hát... Isteni szexin tudja riszálni elől- és hátulnézetben is az arra való domborulatok (hátral meg kis nyúlárka is van), csak hát a gonosz bácsik ettől még nem fognak hasraesni. Ha egy kládós csali-puhira kerül sor, akkor azonban a női vívdősporthal kölcsönvevett „szakkifejezések” csak „manikürös”. A gonosz bácsikak azt sem értik, hogy halálra akarja őket

csalíttatni, ahelyett hogy kimúlnának a rö-hegéstől — kiméletlenül agyonverik. Dobó-szorszámmakkal viszont már határozottan jól benik, sőt vele tudok leghatásosabban olyan visszafel- kiáll-mandarin módszerrel ténykedni. Jópota és hasznos? mindig mellélőnek így.

Ha a lényekkel játszunk (nem úgy!), akkor vo-gyuk fel az erdőszélre a tórt, és inkább menjünk Lankwell-be a bárdért. Anélkül már a Camp Orca is öngyilkossági kísérlet a számra. A testközeli harcokat kerüljük vele, mindig próbáljunk visszalépni dobótávol-ságra. Amellett, hogy igen sörülékeny, általában kötszeranyit fejbeakasztással tud a vívdő-törővel álltézni egy-egy ellenfelet, mint pl. a lovat. Viszont könnyedén mozog, ügyesen lép félre. (Nem úgy!)

Treelebe minél előbb menjünk el a csodato-pánkákat. Hamptonból három úton is könnyen odajutunk, a legrövidebb cirka 1-1,5 percl. Menjünk fel északnyugatra, amíg az erdő vagy a folyó el nem érjük. Kövessük mindegy molykai felfelé, észak felé. Egy szűk átjáró után ott a nagy óból túlsó sarkánál van az erdei labirintus bejárata. Ebben mindig északra, majd keletre, és néhány másodperc után pentosan a trelat fogadó épü-tetének a sarkához értünk. Ha túl egyszerű, akkor mehetünk tovább a folyó és az erdő kö-zött, az erdő északi oldalán ott is lesz egy be-járat, ahol a folyóba egy nagy fűszilgót nyúl ki be... Van amelyik csak átvezet az erdőn, és

majd onnan...

Ha a lopánkánk megvan, a képernyőn le- és felfelé haladtunkban nem árt, ha folyamato-san dobéljuk magunk alá a bérdot, főleg hi-dakon, szűk átjárókban. Jogos önvédelem, túl gyorsak lettünk a szembefővők időbeli észleléséhez. Ha véletlenül egy citizant kó-lintunk fejbe sommi bej, egytől még nem hal meg, és elkényveik véletlen balesetnek. A fejbevert nem hajlandó társalegni velünk. Csak a szendékos agyonverést veszik zokon! Nem árt, ha néhány mentett állásunkat azo-nosítható elnevezéssel átmásolunk időként egy másik lemezre.

A C-64-en ne keressen senki ilyen-olyan szí-nű lötytyőket és scrollkat. Kék és zöld potlon van, meg a Lyche vörös lötytya, két és piros scroll, meg a zöld teleport. A vörös lötytyót ne sajnáljuk elhasználni, csak a helyet fogja al-foglalni amikor más kellene felvinnünk, fon-tosabbat és hasznosabbat. Megszólítottam egy olyan csuklyás urat... kikérte magának, azt mondta, ő nem vadász, hanem fogva (csavargó), miközben lövöldözött rám. (Az orkokat is megszólíthatjuk, a többi szörnyit nem. Minő kár!)

Ha már Hamptonban járunk megtrúthatjuk a teleport-scrollt is. Amíg nem küldenek, addig a vityilló üres, ajtó-ablak tárva-nyitva, a scroll ott érválkodik az asztalon, várva, hogy a ma-gáévó legye valaki. Esetleg még ötdik hasz-nélatra is megjelölhet...

A már össze gyűlt, de későbbi felhasználásra véró cuccainkat rakjuk le a fogadóban az ágy mellé. (Összesen 9 db tárgy lehet nálunk!) Reggel ugyan nem látjuk ott, de felvehető tárgyként megjelenik, ha jól szőtnézünk, ak-kor ott van a fal tőfodelán. Legprekikusabb erre a Last Hope Inn, útba esik jövet-menét. A cuccainkat bármikor visszajöhetünk, nem fűjék meg, csak ha támadó scrollt raktunk le! Az el fog lúnni, de valaki majd csak hozza az utánpótlást.

Black Asp bátyó csak simán 'scroll'-t ad át. Ha a szobában vettük át tőle, maradjunk ott melléte egy kis ideig. Ugye mentettünk állást Lankwellben mielőtt hozzá jöttünk?

Ha Ganestorban megkaptunk a kémelhárító megbízást, akkor a követet bárki szeme láttára nyugodtan agyonverhetjük. Ugy látszik másik kömszolgálat is működik, mert a helybéliek már tudják, hogy miről van szó. Nem árt, ha a kastély közelében lebzselünk, annyira biz-tos a dolgában, hogy nem mindig vár elti! A városok csak akkor bántanak mialta, ha ezt előbb tettük. A „Note” akkor is a miénk, és ha szőbakarunk rögtön kaján vigyorral át is adhat-juk a fönöknek? mi már intézkedünk! (akkor megmarad a kérdésünk között a kámkodás, lehet a jónapot cukkolni vele.)

Időnként minden ellenséges elök eltűnhet, nem csak a terepen, hanem a Ruined Temple és a Blasted Spot labirtusaiiban is. Ezt több-nyire akkor figyeltem meg amikor lerakiam a zöld teleport-scrollt. Ekkor begyakorolhatjuk a két helyszínt, de ha ozután állást mentünk igen perverz meglepetés érheti (Direkte nem jött!)

Időnként a mentett állásunk kifagyhat, a fogá-dóban tudunk mozogni, de nem tudunk ki-men-ni, lefagyott a külső terep. Ismertető jelle: az ablakon kinézve azt látjuk, hogy valaki le-szedte a telőrlő a cseropokat és az épület környékát beritotta be vele északra. (Mondtam, hogy spájzotjunk mentett állást!?) Ez többnyire az előbbi eltűnt ellenségek után! mentésnél szokott betörtetkezni.

A két labirtusba csak úgy menjünk be, ha ép a gyertyánk és teljes a potlon-készletünk. (Az első néhány alkalommal így sem fogjuk túlál-ni, majd úgy a 6-8-ik kísérletünkre.) Min-denfáéle extra és bonus ellenfelek várnak, marha ügyes technikával tudnak kettőn-hér-

sem szívdízl, bárdoskánkat is teljesmesek rőptében ellopni. Ha van kedvük hozzá, akkor azt megkereshetjük és felvethetjük, ott lesz valahol erről a padlón, de egy „load game” választás ilyenkor biztonságosabb. A dekorációnak itt padlókövek a kedves megfigyelésünk, van amelyik a lövöldöző falak tüzgombja, van amelyik bezárja az orrunk előtt azokat, amit már addig kinkeserösen kinyitottunk.

Itt lehet frankón használni a teleportscrolt, ha a Lyche apót kinyituk, vagy a csengőt felvettük és már klesz az öleterünk, hogy megkockáztatunk a kijutást és egy utat a fogadót. Milyen hülye képet vághat utána az itteni népség, hogy eltűnt a keje, és az az ott a hamptoni vagy pógár a rhydarl kocsmá ajtajában akinek a nyakába pottyantunk...

A „space” csak minket paúzá, ezalatt egyonverhetnek. Mog a békés embert. A pause választására: no effekt, nem működött. Direkt kísérletre az eltűnt allenségeket és kifagyott mentést sem tudtam előállítani.

A Temple Amgor námi argangázzal keveredhetett a CoV leírásban...

Irial papához a sziget nyugati oldalán manjünk. A keleti oldalon van egy hosszú keskeny átjárás és a folyó és az erdő között...

Potionok fogyasztásával a rántrohadó elleneségek számát tudjuk ugrásszerűen növelni... (Rövid úton kikapják verni belőlünk!)

Most jön egy igen lényeges „apróság”:

Bizonyos rövidítéseket — hogy már rutinból vagy a CoV leírásból elspórolunk valamit és előbbemegyünk a dolgoknak — nem minden vorzlónál lehet megcsinálni. Na ebben különbözik a két látszólag egyforma Times of Lora példány.

Az egyiknél bizonyos rövidítéseket, dupla utakat nem lehet elspórolni (pl. az előjén a CoV leírásban is szereplő dupla Lankwell és Ganestor közötti utat! Sir Archmage Irial nem csak észre, hanem zokon is veszi a sumekolástunkat, és alaposan bekosz...lk a felkivlágunkba. Úgy pörül járunk majdnem a végén, hogy attól koldulunk! En pl. az egyik alkalommal kezdtem már határozottan morcos lenni, amikor a Szürke Apát szöveg és a Blastéd Spot kulcsa helyett állandóan Lankwellba akart küldeni „Assassin” ügyben kérdezősködni. (Még ha behúztam neki ketőt, akkor is).

Az igazságtól fog lebuktatni n'la (ozárt hívják annak?). Ha ezt felvettük, bármilyen hülyeséget kérdezzünk is tőle, utána fog megjelenni a kérdésünk között az „Assassin”. Addig nincs, a táblázatától sem tudunk tehát erről kérdezni. Ha ez a kérdésünk megmaradt, és meg is fog maradni, akkor az őrágnét lebuktunk vele. Hiába végeztünk el addig mindent, jönni fog a Lankwelli assassinról. Ezbe egy végtelen ciklusba kerülünk, mint hiába tesszük meg a felmanóit sűrűn omlogetve közben az oda-vissza utat — kezdni fogja előről, újra visszaküld. Az út egyébként is teljesen fölösleges és orodmánytelen, ha már jártunk Aspis úrnét vagy agyonceptuk, vagy eltűnt magától, de egyébként sem maradt

semmi dolgom vele. Csak egy újakezdés sagh, és úgy, hogy majd abban nem fogunk sumakolni! El kell menni Ganestorba a tábláért (az őt üssük egyen, majd elszünk rá egyet, mert később is hajlamos a kakeckadásra, esetleg akkor is ki fog nylni, ha már a főnökétől jövünk ki), a táblától kérdezzünk akármit, lesz egy „Assassin” kérdésünk. Erre csak ketten tudják a választ. (Darol régens is letagadja, hogy bármi köze lenne hozzá, civilizált választási módszerrel sem lehet kiverni belőle. (Ha bemegyünk az öreg mágushoz, ő felvilágosíthat, hogy Lankwellben éreklődjünk.

Monjünk be az öreghez, mert esetleg később nem lesz jól a felkivlágunknak, ha majd akkor üdvözlől egy „Seek the assassin in Lankwell”-lel. (Ez legalább annyira nem hasonlít a Lyche könyvről magbízására, mint egy esetleges „The Lyche stilling lives” fogadtetés a Szürke Apát ügyben teendékhez.) Baebonról volt szó, ő adja a Black Asp lüppet. Innen: a bahás öreg házátlal egygyol vissza bolra lakik egy másik old man, aki azzal fogadja az üdvözlésünket, hogy ő az az ember, akinél mi to ask. Akkor hét to ask neki egy Black Asp kérdést. Elmondja, hogy hol látta legutóbb. Ezzel Irial papa minden oldalnyúl igényét sikerült kielégítenünk. Tőle hírből kérdezzünk, amit akar elmondja az érkezésünkhöz. Ha már csak az a szíve minden vágja, hogy menj, és dönts meg a dark cleric hatalmát, akkor minden aká, bekényszeríthetjük. (Tényleg, a thugok hogy kerülnek ide? Ők egy vendégcsere utánról, tura vendéglátásukról hírhedt Indiai voltál szekta tagjai, leginkább az Idogonok megfojtására specializáltak magukat eredetileg. Ja, a kóm meg csak a szlikákhoz megy, és ott toporog. Pipilni kell?) A Lankwelli kocsmában vagy a környékén fog lobbzalni egy madárka (thug, havari elepon csak Baebonnak hívják) a kérdésünkre ő fog csicsereglni, hogy rámlik neki valami ilyesmi Black Asp kapesán. Ha korábban voltunk itt, akkor eme opció hiányában nem tudunk ilyet kérdezni tőle, nem is esicseregelt róla, ha később jöttünk, akkor meg úgyis szabhatjuk. Na, ezután fogjuk fölön Aspis urat, majd monjünk vissza Ganestorba.

Irial papához egyébként barmikor bemoheztünk tanácsot, segítséget kárni, szívesen áll a rendelkezésünkre. (???) Ha korán jövünk hozzá, a kisherceg, a Lyche és az orgyilkos kérdés előtt, akkor llygólmoztat, hogy más dolgunk is volna, mint őt macerálni. („The time has not yet come for us to speak”), az orgyilkos kérdése tényleg elgázit Lankwellbe, ha a kisherceg után a Lyche még életben van, akkor orro hívja fel a figyelmünket. Ugyanabban a Lyche-ügyben is megszívát az öreg. Nem szereti, ha lespóroljuk az egyik lefogadásunkat nála, és a Lyche bátyót csak úgy, a saját azakállunkra kinyírjuk! Majd csak ha ő kár fel rá! Ha megtartuk előtte, úgyis a Lyche-lincselési megbízást adja, és azzal megint benne vagyunk egy végtelen ciklusban, mert ha azután visszamegyünk hozzá, akkor mindig elzevar azzal, hogy a Lyche

mág mindig áll (Szajnta. Réántóttam a Lyche-kötyőt, az sem győzte meg.) Szóval, ha nem volt spájzolt állásunk (mondtem előre!!!), akkor mogint csak a start opció választásával tudjuk folytatni. A fene a ...! Még egyonveinl sem lehet a papát! (Leggyorsebben és legkevesebb kellemetlenséggel a vadász házátlal a labirintuson lehet közelodni hozzá. Ha csak nem okoz gondot a fel, majd vissza tőle a le irány követése.)

Kritikus, cikis helyszínekre kászúva nem ár, ha előtte nyugodt körülmények között átrendezzük a cuccainkat... Ha a batyukban keresgélünk amikor gyorsan kéna csinálni valamit, akkor esetleg majd csak egy load választás marad lehetőségünk. Segítségek: a tárgyalnk a felvétel sorrendjében kerülnek a listára.

A fogyasztó scroltól, ha épületben használjuk, néhány allenségünk rendszeresen, időnta módon az ajtóban fogja majd hibernálni magát, hogy még azzal is betartson... Az emberkánknek rendszeresen a legnegyebb sz...ban jut eszébe, hogy áha, valahogy ilyenkor szeret legjobban kajolni... Az ablakon át a forgalom egyirányú!

Ja... Mintha lemaradt volna az egyik helyő a közötti térkárpól. Az Archmage szigetánél ágazik el az Eralen alattiból, az öreg tornya fölött folyik (attól nem tudunk Eralen és az Archmage között közlekedni), falmegy majd Rhyderig, a város alatt visszafordul egy kanyarral, velehel attól nyugatra van a vége, ahol a másik ág végén az átjárón közlekedünk az oralan hldtől Rhydorbe és a Temple Agorhoz, az Archmag-tól ugyanazakhoz, — vagy viszont.

Ha valakinek még másik hasonló vorzló is előkörülni, hát sok szerenását és türelmet a kibogozásához, néhány újakezdés, alapos odafigyelés, (közben intenzív anyanyelvi gyakorlás) — és csak-csak rá lehet jönni, hogy mit kell másként. Az, hogy kinok milyen vorzlója van otthon, úgyis csak akkor derül majd ki, amikor már rég lemondunk arról, hogy valamire is jutunk. Lólréssal már könnyebb lesz.

Egyébként néhány (??) ... hmm, hmmm után a lánnyal brusztoztam vágig. A bádog-ember unalmas volt, a barbár meg ki nom akart jönni a kocsmákbel, mindig kezdte azt a műsort, hogy be akar szorolni a kocsmájába.

Ott a legelején, az lrásvédolmos montás-filénél kiféjtettem a harmadik módszort, ehogyan játszható, hátha nincs mindonki berendezkedva átlírásra vagy másolásra. Ekkor használjuk ki azt, hogy a teljes program benne van a memóriában, lamezről csak mentést tölt, vagy airta menti. Lofektetősor tegyünk be egy formattált lemezt, majd orro fog monteni. A program betöltésekor mindegy hogy a stanot választjuk, vagy a returnt, úgyis a lo-vag alapállását kapjuk. Ha az bejött, akkor tegyük be a montáslemez, és akkor kárjünk egy loadot.

• Torba László, Gyöngyös

HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE

• A #23-ban között DKOK-hoz szeretném hozzáfűzni: Bors Gábor borátunk nincs tisztában a fő égtéjakkal. KALAMAN-ben a parancsnok ÉK-en lakik, valemint QUAZLE-ben az ÉNY-i épület ajtaját kell berúgni. Van még egy kis falu Vingard Ksep-től ÉNY-i irányban (a 3.mozd airta). Itt egy meteorit zuhant lo az lyóban (+kőré). A tsendők: kinyírni néhány Black Mage-t az ÉK-i rászón, utána a TAVERNE-ben a kőrotot. Ja, és egy WHITE SCROLL és egy

RING a jutalom. — Némoth Oábor, Bp.
• Korasom a Police Quest III-hoz a Violation Code-okat. — Papp András, Bp.
• Mondja már meg valaki, hogy a BT III. nevezetű RPG-ben MALEFIA városában hol a bűdös francban található TARJAN? — Pokoraczky Csaba, Nyíregyháza
• A Spirit of the Excalibur-ben sikerült eljutnom odáig, míg Morgan La Fey-t kell elintézni. Ba lehet jutni a kastélyba (érzi 3 sárkány és 3 démon), de ellintözni nem le-

hot. Nem hat ré se Merlin, se Niniva varázslata, Lancelot sem tudja megsebezni az Excaliburret. A Holy Grail sem hat ré. Hogy lehet ellintözni Morgan La Fey-t? — Kis-Simon Csaba, Cered
• A Vengeance of Excalibur-ban megvan a Meteoric Iron + Ninivo varázslattal megbűvölt kardot, de a fegyverkovács nem hajlandó sammit csinálni vele. Hogy lehet ellérni, hogy összekovácsolja végre a kardot? — Kis-Simon Csaba, Cered

ELSŐSEGÉLY



Zakk of Wildfire atias Demjén Márk Budapestről megköszönte nekünk, hogy a múlt században beküldött CHEAT-jét végre leközzöztük. Hálából most ismét küldött egyet:

A **Last Ninja 3**-ban a 2. pályát úgy lehet bonyolítani teljesíteni, hogy a kitudulási helytől lefelé bemegyünk abba a barlangba, ahova a pergamen megszerzése után kell mennünk. Miután ezt megtettük (s onnan kijöttünk), meglepve tapasztalhatjuk, hogy a rossz fiúk nem lámadnak, s ez fantasztikus. Ők egyhelyben megállnak, és csak akkor ütlegelnek, ha nagyon közel megyünk hozzájuk, de legalább nem kapunk lő-lők kíséretet. Ez egyébként csak a CENSOR lőrésnél működik garantáltan.

Mr. BAZSÓ Budapesti olvasónk az Amlgásoknak kívén kedvezni ötleteivel: **Lemmings** - Az utolsó két pálya kódja: 29. OGANOLGHJS; 30. GDNMNOKIJV; **Lost Patrol** - Mindig csak 10 percet pihenjünk!

Elfte - Ha van Retro rocket-ünk és valamilyen okból nem tudunk közelíteni az úrállomás felé (pl. kereskedőhajó, rendőrhajó), akkor hátsónézetbe rakjuk a hajót, majd fogjuk be a bolygót és Retro rocket-ezzünk.

Robin Hood - Nem muszáj minden tárgyat megszerezni, csak a csuklyát és a kék villámot. Marlannal csak akkor beszéljünk, amikor nincs a vár közelében.

Chuck Rock - Nyomjuk meg az egéren a jobb oldali gombot, érdekes dolgot felezhethetünk fel...

Az **MSA of the Extent Crew** Budapestről még nem küldött anyagot az Elsősegély rovatba. Most szeretné bepótolni:

PRIDE - (szint-kód)
2-LORD SYNTH
3-DOCTOR D. BUGGER
4-ICELAND SUMMER
5-A DAY IN THE LIFE
6-TEARS OF A CLOWN
7-MEMPHIS SKY
8-WHEATLAND
9-IN A BIG COUNTRY
10-WITHIN THE LIGHT

LOOPZ - (pálya-kód)
01-VOODOO CHILE
06-WET BELLY
11-BOOMANIA
16-LAURA PALMER
21-TORY BALLOT
26-LOOOOOOOOOOPZ
31-SCREENTHIRTY
36-STOLEN HUM
41-6502 IS FUN
46-AS IS 6510;

CHIP'S CHALLENGE - (pálya-kód)
01-BDHP; 02-VXNV
03-ECBO; 04-YMCJ
05-TOKB; 06-WNLP
07-FXOO; 08-NMAG
09-KLRE; 10-VUWS
11-CNPE; 12-WVHI
13-OCKS; 14-BTDY
15-COZO; 16-SKKK

17-AJMG; 18-HMJL
19-MRKR; 20-KGFP
21-VGRW; 22-WZIN
23-UUVE; 24-UNIZ
25-POGV; 26-YUYJ
27-IGGZ; 28-UJDO
29-QGOL; 30-BOZP
31-RYMS; 32-PEFS
33-BOSN; 34-NOFI
35-VDTM; 36-NXIS
37-VONK; 38-BIFA
39-ICXY; 40-YWFH
41-CKWD; 42-LMFU
43-USDP; 44-TXHL
45-QVPZ; 46-HOOS
47-LXPP; 48-JYSP
49-PPXI; 50-QBDH
51-IGGS; 52-PPHT
53-CGNX; 54-ZMGC
55-SJES; 56-FCJE
57-VBXV; 58-YBLT
59-BLDM; 60-ZYVI
61-RMOW; 62-TIGW
63-GOHX; 64-IJPO
65-UPUN; 66-ZIKZ
67-GGJA; 68-RTDI
69-NLLY; 70-GCCG
71-LAJM; 72-EKFT
73-OCOR; 74-MKNH
75-MJDV; 76-NMRH
77-FHIC; 78-GRMD
79-JINC; 80-EVUG
81-SCWF; 82-LCLO
83-OUPI; 84-UEVO
85-LEBX; 86-FLHH
87-YJYS; 88-WZYV
89-VCZD; 90-OLLM
91-JPOG; 92-DTMI
93-REKF; 94-EWLS
95-BIFO; 96-WVHY
97-IOCS; 98-TKWO
99-XUVU; 100-OJXR
101-RPIR; 102-VDDV
103-PTAL; 104-XWNL
105-YNEG; 106-NXYB
107-ECRE; 108-LIOC
109-KZOR; 110-XBAO
111-KROJ.

Klára Dániel Szegedről a **Populous 2**-höz küldött néhány kódot, annak reményében, hogy van közte olyan, amelyet esetleg még nem ismertünk: **OOAC**, **AAWOAK**, **ÁMLYAG**, **UGSIAC**, **NGAF**,

DDISAC, **HOINAC**, **SUSOAC**, **JIPE**, **UBNE**, **UBTUAF**, **LONEAG**, **UMHEAB**, **LEUMAK**, **ITTIAC**, **MOMNAF**, **ATNEAF**, **CCUXAD**, **AAATAT**, **TUMOAD**, **OPOPAK**, **HEAK**, **NENGAF**, **IMAT**, **ABAL**, **FEOPAD**, **ISAFAT**, **AGMNAK**.

Klampfer Gábor Győrből egy **CHEAT**-et ill. pár régi játék **POKE**-ját küldte el: **Slim City** - Ha játék közben bármikor aktivizáljuk az 'F1' billentyűt, a pénzünk visszaugrik 4000-re. A játék közben ezt bármikor és bármennyiszor lehet használni.

Exterminator - **POKE 5908,76**; **POKE 5909,58**; **POKE 59010,23**; **POKE 59011,234** (örökélet)

Dig Dug - **POKE 10473,255** (örökélet)
Buck Rogers - **POKE 8825,36** (örökélet)

Bomb Jack - **POKE 6819,173** (örökélet)

U46 - **POKE 37895,163** (örökélet)
Seafox - **POKE 7337,173** (örökélet)
Rambo - **POKE 4820,173** (örökélet)

Kurilla Sándor (KSSK) Budapestről ugyancsak portatitlást végzett otthon, előkerült néhány régi bútordarab, így elküldte ezekhez a könnyítésekkel, hálha még valaki nem ismerné:

ACE - Menjünk fel legalább 55-60000 láb magasságba, majd ugorjunk fejest lefelé padlógázon, és ha elértünk kb. 1750-1800-as sebességet, vegyük le teljesen a gázt. Így a sebességünk felmegy 2000-re és nem fog fogyni az üzemanyag. A manőver után ne felejtsük el kihúzni a gépet (nem a C64-et) a zuhanásból, mert különben hamarosan bombatölcsért fogunk gyártani a földben.

Rick Dangerous - **POKE 2793,173** (örökélet)

Jungle Hunt - **POKE 32897,165** (örökélet)

Nebulus - **POKE 32979,181** (örökélet)

Bedlam - **POKE 16532,173**; **POKE 16641,189**; **POKE 16849,173** (örökélet)

Raid Over Moscow - **POKE 5322,173**; **POKE 11324,173**; **POKE 28749,173**; **POKE 37925,173** (örökélet)

Lode Runner - **POKE 33132,173**; **POKE 33174,173**; **POKE 40654,173** (örökélet)

Szegedi Gábor, Miskolci olvasó **POKE**-jal C64-re:

Eagle Empire; **POKE 21954,0**; **POKE 21961,0** (sérthetatlenség); **SYS 2066**

Frogger 64; **POKE 39590,172**; **POKE 39605,41**; **POKE 39620,172**; **POKE 39635,41** (nincs alul scroll); **POKE 39484,182**; **POKE 39499,51**; **POKE 39510,182** (nincs felül scroll); **POKE 2,15**; **SYS 2073**

Henry's House; **POKE 4063,174** (örökélet); **POKE 2576,x**; **POKE 2581,176+x** (a kezdő szoba száma 1-8); **SYS 2560**

JAW BREAKER; **POKE 33832,234**; **POKE 33833,234**; **POKE 33834,234** (sérthetatlenség); **SYS 36887**

Serpentine; **POKE 6540,234**; **POKE 6541,234** (örökélet); **SYS 2064**

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

SCREEN EDITOR #2

Ez egy újabb képernyőszerkesztő, de itt a valódi képernyő nagyságának csak a szabad memória szab határt.

A példában egy 160 karakter széles és 80 karakter magas képernyőt használunk. Ezt a listában tetszőlegesen módosíthatjuk. Először be kell gépelni a forráslistát, majd lefordítani, utána a BASIC programot pótyogjuk be, és Indítsuk el.

Vezérlő karakterek:

":", ".", "/", "@", - a képernyő mozgatása a megfelelő irányba;

'SPACE' - szerkesztés;

'F7' - kilépés;

Szerkesztő funkciók:

'CURR' - left/jobbra/balra

'RETURN' - RETURN

'F1' - vissza a mozgalóhoz;

Az egész képernyő kimentése: \$4000 + (1 sor hossza * magasság)
Kellamas kísérletezést!

Ha egy értéket valahol módosítunk, a többi hozzá tartozót is őt kell írni ugyanarral!

A forráslista:

```

: ABLAKOZO
*= $3000
: INICIALIZALAS
3000 4C 99 30 JMP INIT
: BALRA MOZDITAS
3003 4C 6F 30 JMP BALRA
: JOBBRA MOZDITAS
3006 4C 61 30 JMP JOBBRA
: LE MOZDITAS
3009 4C 70 30 JMP LE
: FEL MOZDITAS
300C 4C 8B 30 JMP FEL
: SAVE
300F 4C AA 30 JMP SAVE
:-----
: SZUBROUTINOK
3012 A5 FB KIIR LDA $FB
3014 BD C4 30 STA TAR
3017 A5 FC LDA $FC
3019 BD C5 30 STA TAR+1
301C A5 FD LDA $FD
301E BD C6 30 STA TAR+2
3021 A5 FE LDA $FE
3023 BD C7 30 STA TAR+3
3026 A2 14 LDX $20
3028 A0 00 K2 LDY #0
302A B1 FB K1 LDA ($FB),Y
302C 91 FO STA ($FD),Y
302E C8 INY
302F C0 2B CPY #40
: egy sorba ki-
: írandó byte-ok
: száma
: (sorhossz)
: ld.még BASIC
: prg. és 3041.
3031 D0 F7 BNE K1
3033 A5 FB LDA $FB
3035 18 CLC
3036 69 A0 ADC #160
: az egész képer-
: nyő egy sorának
: hossza. ld.még
: BASIC prg. és
: 3080, 308E.
3038 90 02 BCC K3

```

```

303A E6 FC INC $FC
303C 85 FB K3 STA $FB
303E A5 FD LDA $FD
3040 18 CLC
3041 69 2B ADC #40
: ld. 302F, ennek
: értéke a 40
: és a 302F-en
: lévő szám
: különbsége
3043 90 02 BCC K4
3045 E6 FE INC $FE
3047 85 FD K4 STA $FD
3049 CA DEX
304A D0 DC BNE K2
304C A0 C4 30 LDA TAR
304F 85 FB STA $FB
3051 AD C5 30 LDA TAR+1
3054 B5 FC STA $FC
3056 AD C6 30 LDA TAR+2
3059 B5 FD STA $FD
305B AD C7 30 LDA TAR+3
305E 85 FE STA $FE
3060 60 RTS
: JOBBRA
3061 A5 FB JOBBRA LDA $FB
3063 18 CLC
3064 69 01 ADC #1
3066 90 02 BCC J1
3068 E6 FC INC $FC
306A B5 FB J1 STA $FB
306C 4C 12 30 JMP KIIR
: BALRA
306F A5 FB BALRA LDA $FB
3071 38 SEC
3072 E9 01 SBC #1
3074 BD 02 BCS B1
3076 C6 FC DEC $FC
3078 85 FB B1 STA $FB
307A 4C 12 30 JMP KIIR
: LE
307D A5 FB LE LDA $FB
307F 18 CLC
3080 69 A0 ADC #160
: a képernyő
: hossza
: (ld. 3036)
3082 90 02 BCC L1
3084 E6 FC INC $FC
3086 B5 FB L1 STA $FB
3088 4C 12 30 JMP KIIR
: FEL
308B A5 FB FEL LDA $FB
308D 38 SEC
308E E9 A0 SBC #160
: (ld. 3036)
3090 BD 02 BCS F1
3092 C6 FC DEC $FC
3094 B5 FB F1 STA $FB
3096 4C 12 30 JMP KIIR
: INIT
3099 A9 04 INIT LDA #4
309B 85 FE STA $FE
309D A9 00 LDA #0
309F 85 FB STA $FB
30A1 85 FD STA $FD
30A3 A9 40 LDA #40
: a képernyő
: kezdőcíme $4000
30A5 B5 FC STA $FC
30A7 4C 12 30 JMP KIIR
:-----
: SAVE

```

```

30AA 20 B3 30 SAVE JSR CSERE
30AD 20 12 30 JSR KIIR
30B0 4C B3 30 JMP CSERE
: CSERE
30B3 A5 FB CSERE LDA $FB
30B5 A6 FD LOX $FO
30B7 85 FD STA $FD
30B9 86 FB STX $FB
30BB A5 FC LDA $FC
30BD A6 FE LDX $FE
30BF 85 FE STA $FE
30C1 86 FC STX $FC
30C3 60 RTS

```

```

30C4 00 00 00 00
TAR .BYTE 0,0,0,0

```

A BASIC lista:

```

0 POKE53281,0:POKE53280,7
10 SYS12288:X=0:Y=0
20 POKE198,0:WAIT198,1:GETAS$
30 IFAS$="":THENIFX>0THENX=X-1:SYS
12291
40 IFAS$="":THENIFX<120THENX=X+1:
SYS12294
45 REM 120=Egy sor hossza - egy
sorba kiírt byte-ok
50 IFAS$="/"THENIFY<60THENY=Y+1:
SYS12297
55 REM 60=képernyő magassága -
egyszerre kiírt sorok száma
60 IFAS$="@"THENIFY>0THENY=Y-1:SYS
12300
70 IFAS$=" "THEN100
75 IFAS$="C"THEN END
80 GOTO20
100 XX=0:YY=0
110 POKE214,XX:POKE211,YY:SYS
58640
120 POKE204,0:POKE198,0:WAIT
198,1:GETAS$
125 IFPEEK(207)THEN125
130 POKE204,1
135 IFAS$<="2"ANDAS$>="@"THEN200
140 IFAS$="X"THENIFXX<19THENXX=
XX+1:GOTO110
145 IFAS$="A"THEN110
150 IFAS$="C"THENIFXX>1THENXX=
XX-1:GOTO110
155 IFAS$="C"THEN110
160 IFAS$="@"THENIFY<39THENYY=
YY+1:GOTO110
165 IFAS$="X"THENIFXX<19THENYY=0:
XX=XX+1:GOTO110
167 IFAS$="@"THEN110
170 IFAS$="I"THENIFY>1THENYY=
YY-1:GOTO110
175 IFAS$="I"THEN110
180 IFAS$="CHR$(13)"THENIFXX<19THEN
XX=XX+1:YY=0:GOTO110
190 IFAS$=" "THEN5SYS12303:GOTO20
200 PRINTAS$:
210 IFYY<39THENYY=YY+1:GOTO110
220 IFYY>39ANDXX<20THENYY=0:XX=
XX+1:GOTO110
230 YY=0:XX=0:GOTO110
Hivatkozási rutinok:
SYS 12291 - mozgatás balra
SYS 12294 - mozgatás jobbra
SYS 12297 - mozgatás le
SYS 12300 - mozgatás fel
SYS 12303 - képernyő elmentése

```

• Molnár Zsolt, Kecskemét

Mindenféle

MAGNET-X/EVS

A játékok elején lehet választani, hogy egy, vagy két játékos játszik. Egy játékos esetén mi vagyunk a képernyő közepén megjelent pálcikával, melynek egyik felén egy világos, másik felén egy sötétebb gumó van. Ezt a pálcikát a JOYSTICK-kal lehet irányítani, és a tűzgombbal lehet forgatni, hogy a szűkebb helyekre is be tudjunk férni. A cél az, hogy a képernyő különböző helyein megjelenő 'ÓRA'-kat minél gyorsabban a pálcika megfelelő felével meg kell érinteni. A képernyőn egyszerre csak egy 'ÓRA' van, és ezen láthatjuk a hátraható időnket (Gy.k. az 'ÓRA'-t a pálcika azzal a felével kell megérinteni, amilyen azlnú). A pályákon általában 9 'ÓRA'-t kell megérinteni. Két játékos esetén sokkal érdekesebb a játék, ugyanis az első játékos a pálcika egyik felét, a másik játékos a pálcika másik felét irányítja. Itt is a cél ugyanaz, mint egy játékos esetén.

PUZZNIC/EVS

Ez egy elég jól sikerült logikai játék. HAWK/EVS konvertálta át 64-ről, de elég sok dolgot kellett javítani is. A játék célja, hogy a képernyő jobb oldalán lévő alakzatokat minél rövidebb idő alatt rakjuk ki a bal oldalon lévő helyre. Ha sikerült UGYANÜGY kirakni, akkor jön a következő pálya, ami egyre nehezebb. Irányítás: Tűzgomb + Irányító...

Örökélet: A TOP listába be kell írni: S.HUSSEIN.

S.H.I.T./EVS

Mint a neve is utal rá, eléggé szit, de azért kicsiknek jó. OSCAR és OMEGA első játéka, ami a legpibebb mászkátos játékok közé tartozik. A lényege, hogy minden pályán 3 darab gyémántot gyűjtsünk össze az ACID-dal, és utána menjünk az EXIT-hez. FIGYELEM!!! Csak hármat szabad felvenni, mert egyébként nem lép tovább a következő pályára. Ezt csak azért mondom, mert van olyan pálya, ahol négy, vagy öt gyémánt is van. Utunkat nehezítik: Egy órásgörögincű felpattanó, valamint egy Szórpamaes. Némelyik pályán van egy csillogó villogó golyó, amit ha felvesszünk, akkor kapunk egy plusz életet.

Örökélet: A TOP listában: VISION.

• OMEGA of EVS (Révész István), Doszka



CURSOR TESZT (C16, Plus/4)

A kurzorvázíró billentyűkkel tetszőleges alakzatot mozgathatunk a képernyőn:

```
1 SCNCLR
2 X=10: Y=10
3 CHAR,X,Y,'O'
4 GETKEY A$
5 IF A$='*' THEN CHAR,X,Y,' ': Y=Y+1:
GOTO 3
6 IF A$='v' THEN CHAR,X,Y,' ': Y=Y+1:
GOTO 3
7 IF A$='<' THEN CHAR,X,Y,' ': X=X+1:
GOTO 3
8 IF A$='>' THEN CHAR,X,Y,' ': X=X+1:
GOTO 3
```

• Kugasoft (Kulige Gábor), Szarvas

POKE-ok

Xallen

```
RUN
RUN/STOP-RESET
>110A 20 70 DB - lehet billentyűkkel
irányítani (5-R, 6-D, T)
>242D AD (örökélet)
G1010 (újraindítás)
```

Matrlix

```
MONITOR+RETURN (Indítás előtt)
Utána: >13E5 20 70 DB - lehet
billentyűkkel irányítani (5-R, 6-D, T)
```

Paarl Driver

Irányítás billentyűkkel:
230.sorban J=JOY(2) helyett GETA\$ és
IFJ=x helyett ezeket kell belírni:
230.sorban IFA\$='X'...
240.sorban IFA\$='Z'...
250.sorban IFA\$='/'...
260.sorban IFA\$='*';...
Ekkor az irányítás: Z-X :-/
Tetszés szerint átirítható más billentyűkre is.
Ha az 1-es Joy-vel akarunk játszani, ekkor a
230.sorban J=JOY(2) helyett J=JOY(1)-et
kell írni.

Sqll

>12AA AD (nincs átlósan mozgó ellenség)

Tranector

>2A60 20 70 DB (irányítás billentyűkkel: A-4, 3-W)

Bongo

>2CA3 20 70 DB (irányítás billentyűkkel: D-6, 5-R, SHIFT)

Giana Slaters

>5016 20 70 DB (irányítás billentyűkkel: A-S, 3-W, SHIFT)

• Szabó Sándor, Mészöbereny

Pipamania/RACHY

Kódok: 00-LAMER; 01-BYTES; 02-YOMAN;
03-PLACE; 04-MTV (2 db. SPACE a végén);
05-CRASH; 06-SLASH; 07-ATOM (1 db.
SPACE a végén); 08-SONJA; 09-COKES.

• Tha Foot of BMS (Németh Gábor), Vecsés

Flight Simulator 2.

Ez most itt nem egy leírás lesz, hanem egy 'rövid' összefoglaló a kezelőbillentyűkről és az egyes funkciókról. Remélem azért el lehet majd boidogni vele:

Megességi kormány: Fel - 'T'; Le - 'B'
Megességi kormány (trimm): Fel - 'R'; Le - 'V'
Oldalkormány: Bal - 'C'; Jobb 'M'
Csűrőkormány: Bal - 'F'; Közép - 'G'; Jobb - 'H'

Fékszérnyek: Fel - 'Y'; Le - 'N'
Radarnézet: '4'; nagyítás - '.'; kicsinyítés: ','
Kilátás az ablakból: '5'

Ezután a nyolc irány: Fel - 'T'; Jobbra-fel: 'Y';
Jobbra - 'H'; Jobbra-le - 'N'; Le - 'B'; Balra-le - 'V';
Balra - 'F'; Balra-fel - 'R'

Motorteljesítmény: Növelni - '.'; Maximum - '7';
Csökkenteni - 'J'; Üresjárat - 'J/J'

Fő működtető: 'SPACE'
Szimuláció RESET: '+'
Szűnet: 'P'

Repülési paraméterek tárolása az üzemmód-könyvtárban: 'S'

Repülési paraméterek mentése: 'CTRL+Z'

Repülési paraméterek töltése: 'CTRL+X'

Megességmérő igazítása a légnyomáshoz: 'CTRL+B'

Pörgettyűs irányjelző korrigálása: 'CTRL+D'

Fény be/ki: 'CTRL+L'

MOTORFUNKCIÓK:

Porlasztó előmelegítés: 'CTRL+I'

Gyújtómágnesek ki: 'CTRL+M'+ '1'

Gyújtómágnesek jobb: 'CTRL+M'+ '2'

Gyújtómágnesek bal: 'CTRL+M'+ '3'

Gyújtómágnesek mindkettő: 'CTRL+M'+ '4'

Gyújtómágnesek start: 'CTRL+M'+ '5'

Üzemanyagkeverés (szegényítés):

'CTRL+M'+ '.'

Üzemanyagkeverés (dúsítás): 'CTRL+M'+ ','

Üzemanyagtank bal: 'CTRL+F'+ '1'

Üzemanyagtank jobb: 'CTRL+F'+ '2'

RÁDIÓK: (minden funkcióra — órák: '+' ; '-' ; '.' ; ',')

Kommunikáció (COM): 'CTRL+C'

Navigáció (NAV1): 'CTRL+N'+ '1'

Navigáció (NAV2): 'CTRL+N'+ '2'

Navigáció (ADF): 'CTRL+A'

Navigáció (VORT): 'CTRL+V'+ '1'

Navigáció (VOR2): 'CTRL+V'+ '2'

Transzponder (válaszjeladó): 'CTRL+T' (7600

— COM kiesése; 7700 — vészhelyzet; 1200

— standard kód)

A kommunikáció és a navigáció esetében a vessző utáni értékek úgy állíthatók, ha a megfelelő billentyűket kétszer nyomjuk le. Pl. COM-nál 'CTRL+C', 'CTRL+C'. A transzponder esetében a számjegyek állításához úgy jutunk, hogy annyiszor nyomjuk le a 'CTRL+T' billentyűket, ahányadik számjegyet akarjuk beállítani.

Szerkesztőbe lépés: 'E'
 Fel: '—'
 Adatbevitel, le: 'RETURN'
 Szerkesztőből kilépés: 'E'
 Szerkesztő 1. oldala:
 Üzem mód: 0-24 (0-9-ig foglalt)

USER MOOE:

0: felszállásra készen a MEIOS FIELO reptéren, jó időben;
 1: start 'reality mode'-dal, pozíció: SEATTLE INT.AIRPORT;
 2: DEMO;
 3: repülés szürkületben; idő 21:05; pozíció: LOS ANGELES INT.AIRPORT;
 4: éjszakai repülés; pozíció: MEIOS FIELO;
 5: repülés közepes időjárás viszonyok között; pozíció: J.F.KENNEDY AIRPORT, NEW YORK;
 6: repülés rossz időben; pozíció: BOSTON LOGAN INT.AIRPORT;
 7: légi cseto;
 8: felszállásra készen a CHAMPAIGN AIRPORT-on;
 9: felszállásra készen a CHAMPAIGN AIRPORT-on, felhős égbolt;

Hang (SOUND): bekapcsolás - '0'; kikapcsolás - '1'
 Auto koordináció: ki - '0'; be - '1';
 SLEW: ki - '0'; be - '1';

T' - észak
 B' - dél
 H' - kelet
 F' - nyugat
 CTRL+T' - pillanatnyi dőlés-bólintási irányzóg távolítása a repülési paraméterek között;
 'I' - megesságnövelés
 'J' - megesság csökkentése
 'N' - fordulás jobbra
 'V' - fordulás balra
 'R' - dőlés jobbra
 'Y' - dőlés balra
 'B' - állásszög növelés
 'G' - állásszög csökkentés
 'O' - oímozdulás stop
 'Z' - klátási szög beállítás; bólintás - vízszintes; szárny - vízszintes; irány - észak;

REALITY MODE: ki - '0'; be - '1' (nehezebb követelmények)
 EUROPE 1917 légicsate: ki - '0'; be - '1'
 'W' - hadat üzenünk az ellenségnek
 'X' - bombázás
 'SPACE' - tüzelés

EGYÉB PARAMÉTEREK:

Communication rate (0-255) - adás sebessége
 Északi pozíció
 Keleti pozíció

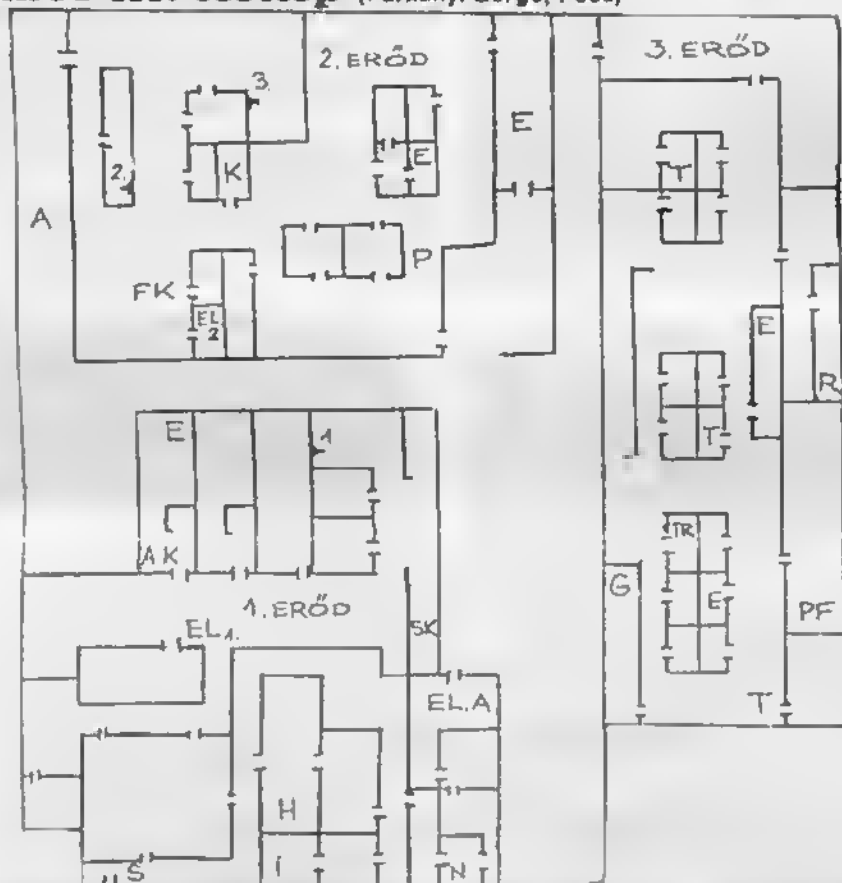
Magasság
 Állásszög
 Dőlés
 Repülési irány
 Sebesség
 Motorteljesítmény
 Oldalkormány
 Csűrőkormány
 Fekszárny
 Magassági kormány

SZERKESZTŐ MÁSOLIK OLDALA:

Idő (óra, perc)
 Évszék (1 tél; 2 - tavasz; 3 - nyár; 4 - ősz)
 2.felhő (alja, teteje)
 1.felhő (alja, teteje)
 3.azél (ereje mértőldben, hőmérséklete, magassága)
 2.azél (ereje mértőldben, hőmérséklete, magassága)
 1.azél (ereje mértőldben, hőmérséklete, magassága)
 Földfelszíni szél (ereje, hőmérséklete)
 Korbentartási faktor (megfelelő=100)
 Kormánykötésre való reagálás (megfelelő=10)
 AOF műszer (autometikus rádió irányjelző), ki - '0'; be - '1'
 Ennyi dióhéjban. Remélem azért segít!

• Gyócal Norbert, Miskolc

Rambo III. térkép (Párkányi Gergő, Pécs)



JELMAGYARÁZAT

A - akna
 AK - aknakereső
 E - energia
 EL1 - elem 1
 EL2 - elem 2
 ELA - elektromos töltés elatti lévő apró
 FK - felfutó kulcs
 G - golyószóró
 H - hontompító
 I - infraszeműveg
 K - késztyű
 N - neoncső
 NY - nyilpuska
 P - pisztoly
 PF - pikádófégyver
 R - ketoneruho
 TR - trautman
 T - tár golyószóróhoz
 S - Start
 SK - sárga kulcs

HELPLINE PLUSI HELPLINE PLUSI HELPLINE PLUSI HELPLINE

Plusisok figyelem! PIGMY mester szól most hozzátok! Szararnék segíteni mindazokon, akik már haladó programozói ismeretekkel rendelkeznek, de a Plusin valamilyen problémába ütköztek (pl. 64-es programok Plusira való átkonvertálása során). Írjátok meg kérdéseiteket a CoV címére, én pedig itt a Plus/4 sarokban megpróbálom ezekre a kérdésekre válaszolni.

LEGOLCSÓBBAN VÁSÁROLHATSZ

új számítástechnikai szaküzletünkben
Commodore számítógépeket, kiegészítő
egységeket, mágneslemezeket!

A kínálatból:

AMIGA 500	35.600,-
AMIGA 500 Plus	44.800,-
AMIGA 600	46.400,-
Commodore 64/II. számítógép	11.920,-
Commodore 1541/II. drive	12.720,-
1085S monitor	25.520,-
C64 printer	11.120,-
NDRIS Data magnó C64-hez	2.320,-
512 KByte RAM órával	3.920,-
NORIS Data Maus	2.200,-
TV-modulátor	2.800,-
5.25" DS/DD NDNAME II. disk 10 db.	220,-
5.25" DS/HD NDNAME II. disk 10 db.	400,-
5.25" Disc Box 100	560,-
3.5" Disc Box 80	560,-
3.5" DS/DD NONAME II. disk 10 db.	440,-
QUICK SHDT II. Plus Joystick	600,-

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák!

Minden termékünkre léli év garanciát adunk!

Amiga • PC • C64 gyorsaszervíz

HAÁR & HAÁR BT.

Cimünk megváltozása miatt az új címről
telefonon adunk felvilágosítást!

Telefon: 1732-008

Telefonon is megrendelheted bármely termé-
künket, és mi szállítjuk postal utánvétellel.

A 64 SZOLG ajánlata C64-re kazettára

C91A: Oreola / Haktic / Omega Force / Comet / Naughty
Nudger / Adroit / Five a Side '91 / Moontoac / Dip
Driver / Afterworld / Volfrev / Echo Hawk / Overload
/ Tai Chitortoise / Super Seymour / Stone
Strategical / Demon Oluos / Big Noses USA Adven-
ture / Columns / Zillion / Relaxed Motions / Pot
Fun / Kick Out / Retao / Xipholds

C91B: Supremacy (utántöltős) / Battle Command (utántöl-
tős)

C89B: Narc (utántöltős) / Night Shift (utántöltős) / Summer
Champ (utántöltős) / Stone Edge (utántöltős)

Az itt látható kollekciók megrendelhetők C64-re
CSAK KAZETTÁRA a 64 SZOLG címen:

'64-SZOLG', 2030 ÉRD, Pf.: 4.

1 kollekció ára (30 perc): 350,- Ft, 2 kollekció (60 perc): 1
db. 60 perces kazettán: 500,- Ft. Árunk a postaköltséget is
tartalmazza. A rendelést utánvétellel postázzuk! Az eddig
meglévő kollekciókról többfélyegzett borítékért listát küldünk!
A hibos kollekciókat visszacseréljük!

C64 MAGNÓSOK!

Ezentúl bármely programot le tudod másolni, ha megrende-
led a C64 DATASETTE MODUL-t! Erre a készülékre rá kell
csatlakoztatni 2 db. magnót, a készüléket pedig a C64 táp-
egységére kell kötni. Az egyik magnón le kell nyomni a
PLAY-t (amelyikről töltesz), a másikon a RECORD-ot (ame-
lyikre másolsz). Ilyen módszerrel BÁRMELYIK JÁTÉKOT le
tudod másolni! Egy LED jelzi, ha adat van a kazettán! 60
perces kazettát 60 perc alatt másol, és mindent lemásol!
Ára: 600,- Ft + portó. HASZNÁLATI ÚTMUTATÓT KÜL-
DÜNKI FÉL ÉV GARANCIÁI

ÚJDONSÁG • A 64-SZOLG AMIGA AJÁNLATA • ÚJDONSÁG

Név / lemezszám / játék típusa

Ork / 2 / akció

Hagar / 3 / ügyességi

Project X 1MB / 4 / lövöldözős

Turn It 2 1MB / 1 / logikai

Paragliding 1MB / 1 / ügyességi

Beholder 2 1MB / 4 / kaland

The Fox 1MB / 1 / ügyességi

Alcalraz / 2 / akció

Név / lemezszám / játék típusa

Psyborg / 2 / 3D ügyességi

Hot Rubber 1MB / 2 / motorverseny

Bt Magic Castle / 3 / mászkálós

Agony / 3 / lövöldözős

Moonstone 1MB / 3 / stratégia

Apidya / 2 / lövöldözős

Home Alone / 2 / mászkálós

Minnesota 1MB / 1 / sport

1 Amiga lemez: 200,- Ft; 2 db. lemez:

330,- Ft, minden további lemez csak

110,- Ft és 10 db. lemez megrendelé-

se: 1.199,- Ft A programok a 64-

SZOLG címen rendelhetők meg (64-

SZOLG, ÉRD, Pf.: 4. 2030), a meg-

rendelésre írjálók rá: AMIGA! A hibá-

san másolt programokat természetle-

sen újrámásoljuk!

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjel). Nem
számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 20,- Ft + ÁFA = 25,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjel). Ide soroljuk azokat a hirdető-
seket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kí-
nál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-be biztosan bekerül): 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft

BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár, ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár, Korot: 100 % felár

A hirdetési díjat az impresszumban közöltaknak megfelelően kérjük befizetni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szol-
gátatásokra utaló egyéb közlést, valamint az annak megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levél-
ben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf. 363. 1519.

64 software

• 576-ban megjelent C64-es programok
eladása formozon és kazettán. Deutach
Szabolcs, Zetakeros, Fő út 19. 8749. Tel.:
(06-93) 18-481

C64 sikerprogramok kazettán! Szuper
árak! Kovács Sipékl Kriztján, Tap-
sorny, Zrínyi u. 27/B. 8718

• C64-haz lemezes programok aladók: 60,-
Ft/db. Rosta Péter, Várpalota, Puskin u.1.
8100

• C64 magnósok! Olcsó és vadonatúj játék-
programok, valamint 30% árengedményű
egységcsomagok csak nálami Nyári szon-
záción! megrendelőim közül nem 1, hanem
3 személyt sorsolok ki! Nyoroményuk
egyenként 3 szuper egységcsomag! Sorsol-
ás: augusztus 15.

Az előző, május 15-ei sorsolás nyertese,
Blahó Zsolt, Pusztaszabolcs, Mátyás 17.
Horváth Lajos, Pépa, Vajda Péter Ifj. 45.
III/10. 8500, Tel.: (06-89) 24-239.

• C64! Utántöltős programok cseréje és
eladása (70,- Ft/db.). Több, mint 80 prg!
Válaszbortékok és listák kérék. Párficz Szabo-
lcs, Nagycserkesz, Lenin u.3. 4445

• C64 magnón, utántöltős programok cse-
réje, pl.: Terminator II., Viz, Logical, North
& South. Programgyűjtők írjálók. Csoro-
alappal nem rendelkezők is írhatnak. Vá-
laszbortékok kérék. Cím: Gágy László,
Mátészalka, Kézy László u.6. 4700. Tel:
(06-44) 12-811

• Programcsere C64 kazettára! Keresem!
California Games, Laser Squad 2, Pirates,
Robocop-ok, Golden Axe, Olimpiák, bormi
más is érdekel!

Van: kb. 25 utántöltős + 900 másik. Válasz-
borítékok előnyben!
Kálcsz Attila, Szigethalom, Dobó t.u. 9.
2315

- C64 programok, programkasszettek azuparcsón! Programok 5,-; programkasszettek 40,-; programmal 200,-; demokasszetta 80,-; demoval 300,- Ft-ért. Válaszborítéki Tokár Tibor, Szendrő, Nagyalomás út 25. 3752
- C64-re a legújabb programok! 1 lemez programmal együtt 65,- Ft. Cím: Erdődy János, Budapest, II. Nagytrát u.15. 1029
- C64, C128, Amiga programok eladó! Új No-Name lemezen 70/70/80 Ft-ért. Válaszborítéki listát és tájékoztatót küldök. Kérésre lemezen is 100,- Ft-ért. Kópécs Lajosné, Budapest, III. Vízmolnár u.2. X/95. 1031

64-es kasszettek, lemezesek! Program hogyan! Legolcsóbban tölem. Bélyeges borítékért listát küld: Szűcs Sándor, Jánosheime, Pf.: 18. 6440

64 hardware

C64, floppy, 200 lemez, 15 kazetta, 2 diszbox, 5 játékcasszette, szakkönyvek aladók! Addig programcsere, pl Simpson, King's Bounty, Dragon Wars, Arachnophobia, MU, Crime Time stb. Tóth Róbert, Pécsvárad, Vértől kőz 2. 7720

- Eladó C64/II. + 1541/II. floppy drive + 90 lemez szuper programokkal + 2 db. joystick + szakkönyv. Ár meggyezés szerint. Tóth Péter, Salgótarján, Komarov krt. 3. 3100. Tel.: (06-32) 15-256
- C64 megnőhoz másellmodul. Ingyenes tájékoztató! Tóth Lajos, Szekesfehervár, Gyümölcs út 16. 8000
- Buenos Dias seniores and senioritas! Eladó kiváló állapotban lévő C64 + 1541/II.-es lemezzagység + magnó + joystick + cartridge + 11 kazetta + lemezek + szakkönyvek. Az árban biztos meggyezés. Cím: Erdélyi Sándor, Miskolc, Delle u. 20. 3508. Tel.: 368-255
- Eladó Commodore 128D computer (beépített 1571-es lemezzagysággal) + 100 db. lemez programokkal + szakkönyvek: 35.000,- Ft-ért. Erdéklődni levélben: Angyal József, Szekesfehervár, Kótfőm krt. 34. V/18. 8000
- C64/II. + 1541/II. floppy + 140 lemez + Datasette + 7 kazetta + 2 joystick + C1802 color monitor r sek kiegészítő egyben sürgősen eladó! Szabó András, Budapest, Szentmihályi út 19. V/42 Tel.: 1836-771 (7-14h)
- PLEASE HELP, AMIGÓKI C64 + magnó + könyvek, leírások SÜRGŐSEN 11-12 ezer forintért aladók! OLCSÓ AMIGAT keresek, vagy e 64-esőt (ráfizetéssel) elcsarólem! THANK YOU! Hajdú Márton, Tatabánya, Gál I.kp. 526. V/5. 2800 Tel.: (06-34) 36-875
- Eladó egy C64 + 1541/II. floppy + magnó + 100 lemez + lemeztartó + kazetták + joystick + beépített resetgomb + fastload kártya + rengeteg könyv és játékleírás. Irányár: 35.000,- Ft. Erdéklődni lehet: Pruzsina Gábor, Tatabánya, II. Moravcsik u. 22. 2800. Tel.: (06-34) 11-205
- C64-es bővítmények (FASTLOAD, DATASETT, SUPERMASLOK, FINAL II). Erdéklődni: Gitta István, Miskolc, Jánosai Ferenc u. 8. 3/2. 3531. Tel.: (06-48) 384-454
- Eladó egy 1 éves C64 + 1541/II. drive + 130 lemez, lemeztartó, két mikrokapcsolós joystick. Ár: 30.000,- Ft. Esztog alkudni lehet. Cím: Hajmási Zoltán, Szombathely, Felsőőr út 22. 9700

Eladó: C64 + datasette + joy + mono monitor + 40 lemez + 35.000,- Ft (Esetleg külön-külön is). Új 9 tűs primár (C64, IBM): 15.000,- Ft, 1084-S monitor (C64, Amiga): 24.000,- Ft, Plus/4 + datasette: 9.000,- Ft, Amiga Action Replay: 4.500,- Ft. Az árak irányárak, lehet alkudni. Cím: Zsupanek Attila, Erd. Hernád u. 53. 2030

- C64/II. + 1541/II. floppy drive + 70 lemez + joy + cartridge + könyvek együtt 23.000,- Ft-ért aladók! Erdéklődni lehet: Horváth Zoltán, Budapest, XI. Frankhogy u. 4. VIII/30. 1118
- Eladó C64/II. minden tartozékkal (kb. 400 legújabb játékkal), árajánlatokat várom a következő címre: Hodosán I. Zoltán, Budapest, XXII. Mézesfőhő u. 15. V/7. 1222

Eladó: C64/II. + 1541/II. drive + magnó + 27 db. kazetta + kb. 150 lemez + 2 db. lemeztartó + Action Replay Mk. VII. cartridge, összesen 60.000,- Ft-ért. Csak egyben! Cím: Bertók Antal, Budapest, XVIII. Mátyás k. utca 34. 1181

- Eladó: Commodore 64 + 1541C floppy drive + 110 lemez tele programokkal + 100 db-es zárható mágneslemezterő + lemeztartó készlet + Commodore magnó + 9 db. kazetta tele programokkal + Action Cartridge Mk VII. magyar nyelvű leírással + 2 db. mikrokapcsolós JOYSTICK + szakkönyv, újságok. Eladók egyben, de külön-külön is. Árajánlatot a következő címre kérek: Gubacsi Zoltán, Fehérgyarmat, Vasvári P. u. 28. 4900
- C64/II. + floppy + Speedos 2.7 (gyorsító + reset + belső monitor + könnyített képernyő-kezelés + programbevitel 1 gombnyomással) + porvédő + 2 mikrokapcsolós joystick + lemeztartó = 80 lemez játékokkal + 20 lemez felhasználói programokkal = 400 program + 1001/II. játékok könyvek + kézikönyv = 38.000,- Ft-ért eladó! Amig a készlet tart! (Csak 1 van!) Fodor Gábor, Budapest, XIV. Fűrés u. 76. 1147. Tel.: 1842-175
- Áron alul sürgősen eladó használt C54 és C1570-es floppy disk drive. Erdéklődni: Tel.: (06-22) 61-428.
- Alig használt C64 és 1541/II. floppy lemezekkel, külön-külön is eladó. Erdéklődni: Jablonka István, Miskolc, Szabadságharc u. 4. 3529. Tel.: (06-46) 367-231

Amiga

- Amiga 500 + 512K bővítő + TV modulátor + 2 joystick (INFRÁ) + egér + mouse pad + 130 lemez programokkal + magyar nyelvű szakkönyvekkel sürgősen eladó. Ár meggyezés szerint! Mj. Keszés Mihály, Hajdúszoboszló, Adám u. 27. 4200. Tel.: (06-52) 62-763
- Amigára játékokat és egyéb programokat cserélünk! Listát kérünk és küldünk. Cím: Polgár & Szeres, Hódmezővásárhely, Somogyi B. u. 118. 6800
- Eladó: AMIGA 500 — 41.000,- Ft-ért; 1081-es színes monitor 23.000,- Ft-ért; CoData printer 9 db. kazettával 12.000,- Ft-ért; 3,5" külső drive 9.500,- Ft-ért; C64 floppy drive 10.000,- Ft-ért; Intravörös joy 1.200,- Ft-ért. Cím: Tóth Károly, Sáporn, Hld u. 24/A. 9400. Tel.: (06-99) 11-191
- Eladó! Amiga 500 Plus 50.000,- Ft! Amiga 1011 külső drive 10.000,- Ft! C64 — 10.000,- Ft! VC 1541 — 10.000,- Ft! Selkoha SP 180VC mátrixnyomtató 12.000,- Ft! Cím: Marton Gábor, Balatonlelle, Hunyadi u. 31. 8638. Tel.: (06-85) 50-584

Amiga 500-ra legújabb programok eladó! Adám Sándor, Szolnok, Krúdy Gyula út 114. 5008

- Amigához sürgősen, anyagi okok miatt eladó egy fényceruza programmal (7.000,- Ft), hangidgitálizáló programmal (4.000,- Ft) 10k új, továbbá C64-hez új disc cartridge (3.000,- Ft), Használt tape cartridge (2.500,- Ft), IBM-hez 8 db. 3M-es lemez (60,- Ft/db). Lerner Márkó, Budapest, V. Kossuth Lajos u. 8. 1053. Tel.: 1374-103

Amiga programok hatalmas választékban! 3,5" és 5,25" lemezek kaphatók! Dikó István, Budapest, V. Vörösi Pálné u. 9. 1053. Tel.: 137-3193

- Igényeseknek eladó egy Amiga 500-as, 2,5 MB-ra bővítve (a RAM-ok kiváló japán gyártmányok), amerikai billentyűzettel, fullhallgató kimenettel, TV modulátorral, kb. 200 lemezzel (tele márkás), lemeztartó doboz, egér, joystick, stb. Irányár: 70.000,- Ft. Ja és még valami: tényleg megér ennyit! Kánál Zoltán, Győr, Kőrös u. 146. 2360

- AMIGA 500 + bővítő + modulátor + 2 joystick (45.000,- Ft), 640 db. lemez programmal (85,- Ft/db) eladó. Illés Tamás, Tel.: (06-42) 42-324

12" színes monitor (AMIGA): 14.000,- Ft. 14" VGA színes monitor (IBM): 22.000,- Ft. MONOCHROM monitor (AMIGA, IBM, C64, +4 stb.): 4.500,- Ft. 28" színes monitor (AMIGA, IBM, C64, VIDEO stb.): 23.000,- Ft. Cím: Nagy Norbert, Gyöngyös, Baháti Gábor 10/2. V/15. 3200. Tel.: (06-37) 16-261

- Programok cseréje Amigán. Listát kérek, és küldök! Minden levélre válaszolok! Mj. Tekács László, Parádassvár, Arany J. u. 18. 3242. Tel.: (06-36) 64-149.

Amigához 512KB-os bővítmény, kapcsolóval 2.990,- Ft. Cím: Fekete Károly, Buják, Lakótelep F/4. 3047. Tel.: 134-3793.

PC

IBM PC XT számítógép előnyös áron, sürgősen eladó. Jelenkezni lehet: Sella András, Budapest, VII. Bozsa u. 6. V/1. 1071. Tel.: 1217-120 (16h-21h-ig)

PC-sek figyelem! Megjelen a legújabb lemezújság, a RunTime. Ha olvasója, netán szerkesztője akaraz lenni, írj! (Feltétlenül lrd meg milyen meghajtód és milyen monitorod van!) Bánóczy Zoltán, Győr, Zöld út 7.

- Hello PC-sek! Keresem: Darklands, Powermonger, Sierra (új), SSI stílusokat. Megvannak: Goblins, Eye of the Beholder I-II., Larry V. stb. Listát kérek, küldök. Szerpjétékorútek előnyben! Cím: Erdélyi Szabolcs, Szatondre, Rajk L. út 28. F. 2000
- IBM PC/AT programokat órlál választékban! (400 MB) olcsón eladok (20,- Ft). Válaszborítékért listát küldök. Cím: Győri István, Komárom, Jókai tér 2. 2900
- IBM/AT programcsere, új programok, pl. Monkey Island 1-2, stb. Listát küldj! Ugyanitt eladó 2 db. garanciális monochrome monitor. Cím: Rics Róbert, Tápólazecső, Révai u. 13. 2251. Tel.: 1221-477/28. mellék (Rics Sándorné)

Plusi és társai

- Plus/4-esek figyelem! Nagyon kevés programod van, vagy most kapd meg! Akkor feltétlenül írj, nem bánod meg! (Feltétlenül, megcímzett választóríték szükséges!) SCT, Budapest, Pf.: 68. 1683
- Legjobb és legrosszabb programok cseréje Plus/4-re kasszétán. Megvannak: Doom, Dark's Revenge, Elite, DOC, Total Eclipse 1-2, Laser Squad stb. Pénzforgalom kizárva! Kezdoőknek is másolok, felbontkozott választórítékot küldj, ha tudsz, listát is! Keresem: Future Composer, edventurák, szimulátorok. Matula Ferenc, Eger, Bervia krt. 7/C. 3304
- Plus/4-es programcsere kasszétán. Megvan: Bosszú, UV 1., Időregész, Driller, Elite (PIGMY), Spy Vs Spy II stb. Keresem: Games Creator, Head Over Heels, Démonok Birendalma 1,2, Defender of the Crown, Hexenküche, valamint mindenféle demok. Akinek nincs megfelelő cserelapja, annak szívesen másolok. Választórítékot küldj! Kovács Attila, Győr, Bástya u. 49. 9022. Tel.: (06-96) 17-630
- Eladó: C16 (64k) + magnó + 450 játék + fényceruza (programokkal) + könyvek + órákletek, újságok + 2 joystick: 20.000,- Ft-ért. Alkudni lehet, Programcsere Plus/4-an és AT-n. Gyors lebonyolítás, mindenki nek választóríték! Kákos Gábor, Szekesárd, Major u. 21. 7100. Tel.: (06-74) 17-698
- Eladó: C+4, floppy, 4 joystick, lemezek, játékok, könyvek 22.000,- Ft-ért. Nohl Attila, Budapest, III. Lukács Gy. u. 6. V/4. 1039
- Plus/4-esek figyelem! Nagyon kevés programod van, vagy most kapd meg! Akkor feltétlenül írj, nem bánod meg! (Feltétlenül, megcímzett választóríték szükséges!) SCT, Budapest, Pf.: 68. 1683

Egyéb

• Eladó egy SINCLEAR ZX Spectrum!! NEM TÉVEOÉS, TÉNYLEG aladó egy Sinclair ZX Spectrum + magnó + Irodalom + sok játék. Kezdőknek kiváló (könnyű programozás, sok játék és sok kézikönyv, Irodalom). Haladóknak szintén (minden funkció kivételre a BUS — csatlakozóra, akár mosógépet is vezérelhetsz vele), és mindezt már nagyon olcsón megkaphatod (hogy mennyire, az a jelenikézők számától és az árajánlatoktól függ). Cím: Szatmári Péter, Nyírbátor, Kossuth u. 48. 4300

• JÓL JÖVEDELMEZŐ OTTHON IS ELVÉGEZHETŐ SZELLEMI MUNKA. BŐVEBB INFORMÁCIÓ: SZOMBATHELYI ZOLTÁN, GYŐR, ÁRPÁD ÚT 51/A 9022 KÜLDJ VÁLASZBORÍTÉKOT!

• Ödv. mindenkinek! Új RPG/Fantasy club alakult! Válaszboríték ellenében bővebb tájékoztatást küldünk. Ugyanitt programcsera IBM PC-ra, és Amiga típusú gépekre. Cím: Nagy Osnál, Százhalombatta, Pannónia u. 7. III/10. 2440

• Keresem az OIL IMPERIUM kódját C64-re, amikor egy másik földrészen akarom folytatni a lűrást. Ha tudja valaki, juttassa el a következő címre: Finta Róbert, Colidómók, Kisdobos u. 15. 9500

• YO OUEZI Megjeleni az újságunk a NONSTOP NONSENSE. Ha küldesz lemezt, vagy kazettát, INGYEN felvesszük és küldjük! Csak a postára küldj 30-40,- Ft-ot, vagy annak megfelelő bélyegot. Cím: Török Tamás, Nagykanizsa, Nagyváthy u. 22. 8800. Uzenetrögzítő: (06-93) 11-776

• Eladó egy 48 KByte-os Sinclair ZX Spectrum tartozékokkal: Resetgombbal, magnóval, Interface 2-vel, joystick-kal, több-száz programmal, szakirodalommal, programlírásokkal. Érdeklődni lehet levélben: Harangozó Zsolt, Békésszentandrás, Bajcsy Zsilinszki u. 7. 5561

• Szeretnéd rendezetesen megkapni a legújabb programokat, a külföldi megjelenés után egy héttel? Ha igen, akkor itt a lehetőség, és a BLACK BOX CLUB. Mi el tudjuk küldeni neked minden héten a legújabb programokat, melyeket hetente kb. 10-20 lemezből válogatunk össze. Nem kell más lenned, csak egy felbélyegzett válaszborítékot, egy mágneslemez és hell 30,- Ft tagdíjjal küldened! Ez nem arra szolgál, hogy ebből menjünk Hawaii-ba nyaralni, hanem az, hogy szerelnénk a programok külföldi beszerzési költségeit enyhíteni. Ha be akarsz lépni, akkor írd! Szombathelyi Zoltán, Győr, Árpád u. 51/A. 9022. Mindig küldj válaszborítékot!

• Sinclair ZX Spectrum programcsera. Főleg stratégia és szimuláció, III. RPG érdekel. Keresem: Stealth Fighter, Laser Squad 1,2, Masterilla, Vulcan, Att, Blamerck. És más CCS III. PSS stratégiákkal! Lődözősők hímeleknek! Cím: Szatmári Péter, Nyírbátor, Kossuth u. 48. 4300

• Eladó a Commodore Világ, az 576 KByte összes addig megjelent száma, 10 db. Spectrum Világ és a Nagy Játékkönyv + ajándékba adom a Computer Mánia oddig megjelent számait. Együtt összesen csak 3000,- Ft-ért. Tel.: 1554-479 (Hajduska Péter)

• Kérdésaiddel fordulj hozzánk, ha az számítógéppel kapcsolatos! Küldj felbélyegzett válaszborítékot! Tudsz egy stufit? Van egy leírásod? Küldd el, és mi továbbítjuk a részolóknak! Címünk: COM-INFO (Szatmári Péter), Nyírbátor, Kossuth u. 48. 4400

Fantasy, AQ&O kiadványok lényemésalata olvasni! Felbélyegzett válaszborítékot tájékoztat. Somogyi Árpád, Törökbalint, Árnyas utca 42. 2045

• JAWA 350 TWIN SPORT 750 km-rel olcsón elcserelehető AMIGA 500 Plus-ra C64, magnó, 14 kazettányi játék, 1541/II. drive, 1802 színes Commodore monitor aladó, Ozda Zoltán, Kaposvár, Kunffy 27 7400

Az egész egy langyos, május eleji délelőttön kezdődött... és megjelent ... a POKOL ANGYALA! C64, lemez!

Ez a program egy pokoli világba repít, ahol nincsenek szabályok, ahol az emberi élet nem ér többet egy rézpénznél, ahol csak magadra számíthatsz, csak az eszedre, logikádra támaszkodhatsz!

• Az első igazi magyar nyelvű játékprogram! • Több, mint 50 helyszíni! • Színes díszdoboz! • Kézikönyv! • A kaland- és szerepjáték nagyszerű átvétele! • Cselekvéstől függően állandóan változó helyszínek! • Ajándék SAVE disc! • Ajándék poszter

Ára: 354,- Ft + postaköltség

Megrendelhető: Blue Angel Adventure Studio, 2601 Vác, Pf.: 342.

Originál, garanciális AMIGA 500 39.000,- Ft-ért? IGEEENI Aki nem hiszi, járjon utána ezen a címen: GIGA-LIGA, Sopron, Pf.: 263. 9400

Commodore Gyorsszerviz • Budapest, 175-10-24 • XT/AT tápegység javítás/csere, és videoszervizelés is

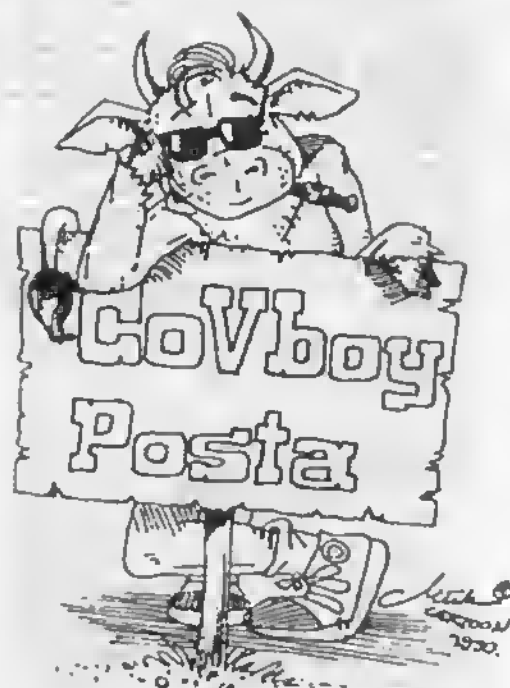
A Programküldő Szolgálat ajánlata:

SPECTRUM S200 között		C64 C230 között vagy 3 db. lemez		PC/AT HO (lemezzel)	
A/ Dragon Ninja Iron Soldier Blob the Cop Classic Muncher Fast Food + 66 Rio Blanco	B/ Oirmond Spielregain Apollo 11 Kosmos Casanova Cyrus 2 Cannibals	1/ Addam's Family * Bleck Hornet * Winter Super Sports * 2/ Catalypsa * Winter Camp * 3/ Creatures 2 * Brit	Sphere Neuronics CSAK LEMEZEN: Soul Crystal /német/ (3 lemez) Gateway to Iho Savage Frontier (angol) (4 lemez)	Escape from Wolfenstein 30 VGA Duna Holmdall Epic Leather Oddosess of Phobos 2	Beküldött 360-as lemezen listát küldünk! 1 PCIII — Gyárt eredeti SDUNDBLASTER 2.0 kártya garanciával megrendelhető! Ára: 18.000,- Ft ÁFA-val együtt!
S199 között — 360,- Ft		C229 között — 400,- Ft C229 3 db. lemez — 540,- Ft 1 lemez — 200,- Ft 2 lemez — 380,- Ft * utántöltés		1 db. PC lemez — 200,- Ft 2 db. PC lemez — 380,- Ft 3 db. PC lemez — 540,- Ft	

Felbélyegzett boríték ellenében listát küldünk! A géptípust kérjük feltüntetni! Megrendeléseket bármilyen levélben, vagy levélapon elfogadunk, és utánvétellel teljesítjük! Az esetlegesen hibás adathordozót természetesen kicseréljük! Árunk a posta és a csomagolás költségét is tartalmazza! Beküldött lemezekre is másolunk, 50,- Ft-tal olcsóbban lemezenként!

Címünk: ProgSzolg, 2043 Budaörs, Pf.: 12.

Nagy údv. mindenkinek a nyár keltős közepén (vagy szélén?). Köszönöm azt a rengeteg (0) levelet, amit 2. számú pályázati rejtvényemre beküldtetek. Még az a szerencse, hogy aki tudta a megfejtést (TuV = Tul Világ), az oda is postázta, maximális siker, megúsztem egy Pukk Candúrhoz hasonló levéléradatot. Csak a dobozos söröket sajnálom, amiket így nem tudok kihozni magam között. Majdnem elfelejtettem, így a kis pihi előtt sikerült kihercolnom 4 oldalt a CoV-ben, ezt próbáljátok beosztani a jövő hónapra is. Úgy látom most nagyon divk a címlap-mánia. Én is kaptam ám néhány fejléc-tervet, ezek közül válogattam ki kettőt, természetesen ezekre is lehet szavazni. Most lamát elmegyek egy kicsit főzni a khm. szóval a lábamat a nagy magyar pocsiába, de azért TI csak írogassatok, legslább mire visszajövök, nem fogok unatkozni. Bár azt hiszem addig sem...



Hardware a'la '92

CoVboy: Nem is olyan régen felborítottam a kukát, a csodák-csodája egy felbontatlan kiscsomag kenderkét ki a csikkek közül. Még az a szerencse, hogy ritkán szórom rá magam, hogy kivigye a szemétest, az ért a derekamnak, azt meg végképp nem tudom, ez a levél hogy kerülhetett bele, de mivel kicsit vastagabb volt mint a többi, gondoltam belekukkantok. Szemt tehát, hát tőlem szakmai véleményt kér valaki egy forgalmazás előtt élő könyvről. Ez cool, újabb fizetésemelést követelek, mint leendő hardware szaklancsodó. Mielőtt azonban kiemezném a publikum előtt ezt a negyszerű alkotást, közbevettem annak egyelőre még nem copyrightos dokkját:

PINK PANTHER
INFINITE LIFE
CONSTRUCTION KIT
Flashbier

Időzár

Gratulálunk Önnek, hogy az első legendává vált Commodore 64-es személyi számítógép tulajdonosaként a cégünk által forgalmazott termék ismertetőjét tartja a kezében! Az INFINITE LIFE CONSTRUCTION KIT segítségével lehetőség nyílik Önnek a FLASHBIER nevű software-termék minden nehézség nélküli végigjártására. Jelen termékünk a korszerű, saját fejlesztésű PP DOS (Pink Panther Cracker Operating System) rendszerrel készült, melyben cégünk magasszintű programozói szakmunkájával rendelkező specialistáinak komoly munkája összehozódik.

Használat előtt kérjük figyelmesen olvassa el az útmutatót, így termékünk minden bizonyítást sok örömet okoz majd Önnek és családjának.

Bevezető

Mit is jelent az ún. USER PORT RESET?

Az operációs rendszer alaphelyzetbe hozására a RESET kiváltására, általában beépített mikrokapcsoló szolgál. Ennek felszerelését azonban csak megfelelő hardware ismeretekkel és elektronikai gyakorlattal rendelkező szakember végezheti el.

Az egységcsomagban egy új technológiával készült polaritásfüggetlen user port RESET KÁBEL is található. Ennek segítségével kell a USER PORT panelen a resetvonalat a rendszerfölddel összekötni. A galvanikus kapcsolat kb. 0.5 mp-ig tartson.

POKE-k

A C64-es operációs rendszere lehetővé teszi, hogy parancs üzemmódban közvetlenül állítsa a memória bármely tárhelyének tartalmát.

A játék futása közben végrehajtott user port reset után Önnek a következőkre nyílik lehetősége:

Az életek száma kezdetben:

POKE 9970, (a felhasználó tölti ki*)

A kezdő szint száma

POKE 9552, +43

Órák élete

POKE 9963, 234; POKE 9964, 234

POKE 9965, 234

Az operációs rendszer további sajátossága, hogy a SYS paranccsal átadja a vezérlést az adott címről kezdődő gépi kódú programnak. Az újraindítás: SYS 2112

* Feltételezzük, hogy rendelkezik számítástechnikai alapismeretekkel, és ide a [0-255] közé eső egészeket foglirni!

HIBAJELHETŐSÉGEK

A cégünk által forgalmazott termék a nemzetközi szabványoknak minden tekintetben megfelel, kilógástalan minősége garantált.

Azonban, mint azt már említettük, a helytelen

használat hibák forrása lehet. A hibák felismerését és elhárítását könnyíti meg Önnek az alábbi összefoglaló táblázat:

HIRA

Nincs hang

Nincs szln

Nincs hangszln

Nincs kép

Nincs gép

ELHÁRÍTÁS

Vigye a gépet szervízbe

Vigye a gépet szervízbe

Vigye a gépet szervízbe

Vigye a gépet szervízbe

Hozza vissza a szervízbe

A polaritásfüggetlen reset kábel semmiféle karbantartást nem igényel, várható élettartama 100 év!

FÜGGELÉK

Ajánljuk kipróbálásra a következő POKE-csoportot, amely cégünk ajándéka a Tisztelettel Felhasználónak. Bevitelük a már említett azonos módon történik.

POKE 2221,0; POKE 2225,188

POKE 2224,247; POKE 2228,12

POKE 2227,198; POKE 2231,152

POKE 2230,247; POKE 2234,176

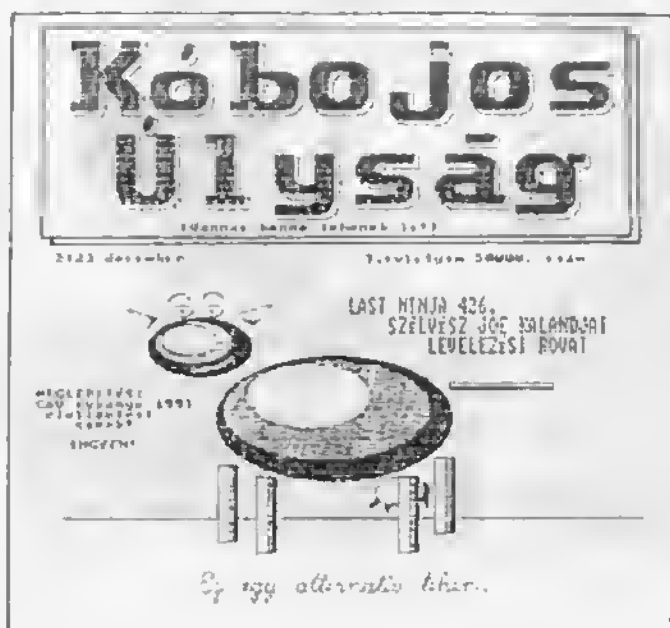
POKE 2233,49; POKE 2237,188

POKE 2236,247

Cégünk magyarországi kirendeltsége bármikor ügyfeleink rendelkezésére áll ingyenes felvilágosítással, szaktanácsadással napközben az 0000-0000-as telefonszámon.

(C) 1991 PINK PANTHER INC. Ltd.

Varga Tamás, csákánydorozslói olvasó címlap-LOGO terve



Szabó Sándor, mezőberényi olvasó címlap-LOGO terve



CoVboy: Húhal! Megpróbálok megem ősszaszadni! Khm. Milyen üszített Pink Panther Inc. Ltd. vezetésével Megkaptam becsas terméküket, melynek portótipusát eljuttatták arra a helyre, amit én nem kimondottan levelek tárolására szoktam használni, de megkaptam. A termék első látásra asztátiikus, rendkívül könnyű, csomagolása rugalmas, a nikotin jellegű illatanyagokkal való áttétetés megoldása szellemes, látszik, hogy a termék forgalmazói mindent magtettek, hogy nehezsítsék a hamlehtők dolgát. A termék ötödik magában az alumíniumot a rázzal, harmonikus kapcsolatban századunk nélkülözhetetlen vívmányával e műenyaggal. Hasznélata egyszerű, poéttikus, mivel ismert költőnk sorokt idézhettük fel: „Füstbe ment larcv...”, mialótt nekikéltünk a FLASCHBIER nevű software-termék végigjétezésének. Igen őttetés, hogy maga a software rendkívül aharjedt, ahol sam hamlehtják, bár a rendezer legnsyobb hibájá, a játók a software ismételt betöltésel során egyre lessabbá válik, lgez a PPCOS legutolsó verziójával még ml sem rendelkezünk. Azt la meg kall említenünk, hogy a jól sikerült védelamnek köszönhetően a software betöltése után az adatok e hordozón elvasznak, tehát újabb betöltéshez új edethordozót kell elővennünk. Összegzve megárl az árát — tényleg mennyibe la kerül? A hardware és a software össze-tartozásának kifejzéseként ott helyeztük al e hardware-t, ahol az adethordozókat...

Letter from BOKOD City

Ches God Almighty! (CoVmalecsk)
Hogy's mint? Csöppen még némi beer-eske? (Hát egy csöppet — CoVboy) A Populous-t még nem formattáltad le? És a teleneke? (Ők nem tudták, ahhoz náml PATABOARD la kellene — CoVboy) A minap épp a Naacal HQ-n tevékenykedtem (érted kalózkodtam a lá Pirates), amikor befutott a kénceim közül a 000,7-es. Szóval jött — nyomába az FBI, KGB a BKV és Mari néni, s közölte, hogy megjele-nik a puceon egy fantasztikus, új, szuper jrg. Neve: SAVI! NEW YORK. Igen, hát ő az, a csodálatos, a fenomenális, piramidális, monu-mentális. Ez a fantasztikus szimulátor új kor-szakot nyit a számítógépes társadalomban. Nézzük ezt a puritán egyszerűséggel, de mégis fantasztikusan élethűen megalkotott háttérrel, és ezt az elképesztően aprólékos animációt. És a kezelhetőség — szinte csak rá kell gondolni és már fel is szállunk. Ez garantáltan nyomorba dönti a Microprose-t és a többi ást. A NEWS-ban leközölhetnétek! (Már épp-on azon gondolkodtam, megnázem, mikor adták fel ezt a levelet, hólha az volt a legelső a dobozban, de tovább olvastam — CoVboy) Hát igen, haladni kell a korrál. A minap én is úgy döntöttem, unom a Nagy Öreg-el (64), és veszek egy PC-t. (Pukk Candúr! — CoVboy) Az elhatározás már megvan, csak arra kell várn, hogy valaki hozzámvájon né-mi money-t. Ésetleg Te nem akarsz? (Nem lgzaz, hogy mennyit blaz rizeáln, amíg a tárgyra törzsz — CoVbay) Itt-bá itt a CoV 24. Hoppá-hoppá (ez nem Republic reklám), rosszul látok? Itt ehbe a széles egy BOKOD City-ben nem csak én kormolgeick minden tehenek pásztorának? (Már magint a kódó-sítás — CoVboy) Nem lesz Évkönyv'92-es. Küldj csekket! (Lassz. A csekk magy, kül-dők többet, hátha elfelejtad, hogy már egyszer bafiztattad — CaVboy) Egyébként vevő vagyok a Ladára, ba hozzádobsz még 40 rongyot, és megkapod a bringámat is. Na áll az üzlet? (Mi az vidémpark? Ott szoktak rongyosbákkal dobálózni. Ha csak ennyi

a kívánságod, szívesen hozzávágok 40 db. rongyot a Ladámhoz, és küldheted a bringédát. Remélam BOSCH, 12 sebessé-ges és nincs több 7 kilónál. És ml az az 'ls', a bringón kívül mlt kapok mág? — CoVboy) Van egy hirdetésem is... (és hol van a csakk? — CoVboy) Tetszenek ezek az új hűzások, mint a TOP LISTA, amin lehet vitatkozni, és a rejtvény, amit még nem találtam ki. És úgy egyáltalán egyre csak jobbak lesz-tek. Tényleg a Gietto kiszabadult már? (Már nincs sok hátra neki — CoVboy) Hoppá most meg királyi tanácsadó lettem (igen, még mindig PIRATES!), ez az egyetlen program amivel képes vagyok hosszabb ideig is játszani 64-en (ebben nem vagy egyedül — CoVbay), jaj de ha PC-m lenne, vagy Ami-gám! „És mint mindig ilyenkor, most is arról prédikál...” (Bonanzái hallgatok) Tényleg, mi a véleményed a BANZAI-ról? Gondolom nem igen csíped? (Hs arra a banzai-ra gon-dolsz, amit a nagy! azokott csapni, hs CoVbay-nét az ágyában találja, azt való-ban nem csíped, ha a másakra gondolsz, azt meg úgy tudnám elviseelni, ha a CoV HO előtt fajaznak ki asztónként haszaleltő-ket MONUMENTUM című ramakművükkel — CoVboy) Még néhány kérdés: 1) Ha eset-leg lenne egy Imagination leírás (régí angol szöveges baromság); 2) Hányanennyien al-koijátok a CoV-ot? 3) Hány óra van? 4) Mikor lesz floppy-m? (Amigám, PC-m stb) 5) Lesz évkönyv? Tisztelettel: COUNT LEE NAACAL, VON LACKENBAUER, BOKOD City
CaVboy: Mág jó, hogy néhány kérdást fel-tettél e végén, mert már kezdtem megli-jadni, hogy nem la tudok a laveladra ml válaszolni. 1) Csak a kedvedért, lepozsz vissza egy picit... 2) Az az lgzazság, hogy a nyemdában nem la tudom pontosan há-nyen dolgoznak, így pontos adattal nem tudak szolgálni... 3) Nekem egy an, utálok valahava időre menni... 4) Talán hlj fel egy asztrológust, azt mondják a jövőnk leolvasható a csillagok állásából. 5) Ben-nem bízhatsz, már egyszer minthe mond-tam valna, ha egyszer én valamit mon-dok, ezt mindenki köszpánznak veheti!

Csákót tessék!

Hello CoVboy!
Mivel születtem éppen most beszéltek le egy Amiga vásárlásáról (anyagi gondok miatt), úgy döntöttem, hogy sürgősen belefogok egy jövedelmező vállalkozásba.
Ime: Itt van! Megjelent!!! Igen! Csak neked: eredeti Napóleon csákó Marokkóból. Ez igazi Annak a Napóleonnak a csákója, aki 1526-ban 300 tevével és 16 db T-72 amerikai harc-kocsival dte ki Wellingtoni Hollandiából. A csákó elnyithetetlen, eredeti újságpapírból készül. Minden afnben (leketé-lehé) kapla-tó, kívülről nyomistott és frott betötkkel. Min-den méreitben (vlszejűk előnyben). Itt nem csodálkozás? Ha úgy döntesz, hogy szukséged van egy csákóra, akkor írj az alábbi címre: BARKÓ JÁNOS, 5700 Gyula
Hihetetlen, de mindössze 3500,- Ft-ba kerül + Áfa + postaköltség + Vitamin.
Ha mégse nyerte meg tetazásod a csákó, ne küldd vissza, mert a pénzt nem adom vissza, de ne keseredj el; a csákó még sok más dolog-ra is használható! lgyekez, mert a készlet io-hamosan lgy. (Fegnap rendelt meg 1000 db-ot az albán hadiengerezést.) Ne szalaszd el a lehetőséget! Na, mit szölz hozzá CoVboy? Ha mindenki csak 5 db-ot vesz, akkor az már 2,3 x 10¹⁰ ... forint. Itt nem megéri?
CoVboy: A nagy! ez albán hadtengerá-szetnél szolgál, úgyhogy ne fáradj, már baszeraztam egyet tőla. Mellesleg ez ott

most jó üzlet, ha magfordítod, duplájáért eladhatod, mint esőnakot, talán nem süthszd el, amíg éter e kuncsaft Olaszai-szágba. A vállalkozásodhoz egyébként sok sikert, esetleg szolgélhatok néml alepanyeggel is, most úgyis jön a nyár, azokat a leveleket, emlk már nem férnek a dobozba, majd továbbítem...

Ismét szót kér a gyengébb nem

Helló CoVboy!
(Latinul Martes Zabellina) Remélem ezt tu-dod! Nos! Remélem, hogy megfulladsz a le-véláradattól, amit kapsz! Nem értem, miért kifogásolod a lányok leveleit? Ez felláhorltól Ezek után várhatod a lány előfizetőket! Sok-sok gondolkodtam, hogy lány, vagy hím-nemű vagy, de ez után a kijelentés után csakis hím-nemű plazmalott lehetesz! Ugye ismered (név)rekonitást is. Vagy talán te is Orosz-or-szágból a CoVboy ósházájából származol? Mit gondolsz, ml volt a XV. században Iránszék-ban? Talán megmondom: cobolypuc! lgy jó-tanács: Óvakodj a vigyorgó prémvadászoktól! Az a bizonyos Kovács József rólad mintázta a CoV IV. évfolyam 1992/1. számának borltóját? U.i.: Nem pályázom a leggyökérelb levél cím-rel Persze csak akkor, ha nincsenek díjak! BOROS ANIKÓ, Nagykorl
CoVboy: Húhal! Ez aztén a szellemi szín-vonell Most aztén erre ml a jóistent vála-szoljak? Mivel úgy gondolom jórtas vagy a latin nyelvben, lgy most latinul (az a magyar és a latin kaveréka) fagak vála-szolni, jobb, he csak ml értjük, nem tarto-zik az másra. Laveladból úgy látom, Te egy homo unius libri vagy. Laveled nálam palpaciót idézett aló, mert annak punctum saliens enyha stupor állapotában lród-hetott. Megállapítottam, hogy subsidium-ra szorulsz, ne felejtad el, quod licet lavi, non licet bovi. Mivel én aquile non ceptat muscas, azért ex tacho expulzállek. Quod ecripsi, scripsi!!!

Iszákos boclok

...A „Levelezés” tedónév alatt futó „Kisker-tunk” rovatból tudom, hogy lefétek igen ki-onikus állapotok uralkodnak, mert mindenfé-le népek nyomainak, csak nem egymást, ha-nem a lefett. Szóval nekem megéri, hogy ked-venc lefelőtlen szerkesztőm gutaeméstől kipi-rult arcára megpróbálak hűjkáló mosolyt va-rázsolni. Nézd meg eme ex-agrárújságból ki-vágott kis ábrát... DÁN BALÁZS, Budapest



CoVboy: Az óbróház szöveg is tartozott, malyban amerikai állattenyésztők számol-nak be új telálmányukról, miszerint sörrel kell itatni a boclkat ahhoz, hogy szép és puhe legyen a hűauk. Hát a masoly való-ban nem meredt el, először azt hitam vlcó, de aztán egyra inkább ba kallatt látnom, készülő szabadalmamat valaki la-lótte. A francba, mindig tudtam, hogy ké-mekkel vegyak körülvéva...

Forgószinpad

...Beküldtem a LARRY V-t, de még mindig nem látom semmi nyomát az újságban!... Mi lehet a gépnek a hibája, amikor hangos durranással és sűrű füst kíséretében elhalványul a kép, és többet nem működik. Ismétlem nem a monitorban volt a durr, hanem a gép bal felső sarkában. Mit ajánlasz az unalom ellen?

CSIKKA SZABOLCS, Budapest
CoVboy: A LARRY V leírását már legalább 20-en beküldték, olyan is volt, aki az 576-ban megjelent leírást másolta át, és küldte ba, mint a sajátját. Kís hamis. Én csak azt nem értem, a LARRY IV leírást miért nem küldi be senki, pedig mindenképp azt kéri... A gépetek egyébként nem értenek magnezstul valamit szakembarral, a durranásnak ammit nem mond. A műhöz la hoztak vagy 50 ismeretlen jótékot Amigóra, azt mondták van egy két nagy durranás is köztük. Hát nem tudom, én még füstöt la produkáltam, a hajnalra a kép la elhalványodott a szímmal előtt, és a gépnek semmi baja nem lett... Az unalom ellen azt javaslom, menj el minden nap a postára, állj sorba és fizess aló minden nap a CoV Évkönyv '92-ra, ha még mindig unatkozni, ezt naponta többször is megteheted, csak al na felejtél a fől szobát szabadrá tenni, ha jön a postás...

...A CoV-ban megjelent hirdetés alapján programlistát kértemtől. Később feladtam a lemezek árát, és vártam... ismét feladtam egy levelet ajánlva és vártam... Légy szíves tanácsot adni! Valóban csak teljesítés után lehet az ilyen széfhalmosokat lefűlelni?

HORVÁTH GÁBOR, Borsodnádásd
CoVboy: Valóban.

...Nem jut ám eszembe semmi. Nem okoz valamit ideit?

FAHIAN SÁNDOR, Győr-Ménfőcsanak
CoVboy: Nam. A műhöz csomag okozta havany aerülésakat még mindig nem havartam ki teljesen. Je egyébként a rejz, amit küldtél szépl Nem titakat ábrázol vételetlenül?

...Elsősorban örülök, hogy megvan a lemezem. Ha megvan a mellékelt válaszboríték is, akkor küldd vissza abban, ha nincs, akkor tartsd meg.

BORS GÁBOR, Siófok
CoVboy: A lemezt, vagy a válaszborítékot?

...Olvastam a CoV Évkönyvben, hogy rengetegen +1-en kérték a ROCKMONITOR leírását. A +1 az én vagyok. Rakjátok bele valatuehik CoV-ba. Nagyon fontos lenne.

NAGY LAJOS (COYOTE), Sajóháony
CoVboy: Figyelme! Nam tudná má' végro valaki sikülden a ROCKMONITOR leírását? Nagyon fontos lenne.

...Továbbra némi lapérdekeltne a SOTI-BUSINESS-szel kapcsolatban. Szükségem lenne a nagy és ismert angol és német software házak pontos elmére.

KOVÁCS ZOLTÁN, Budapest
CoVboy: Valóban magigértük régebben, hogy folytatjuk a magkzadt lista közdését. Ha jól sajtam, valahol alól találtsz valamit.

...A SpV-ban olvastam a Laser Squad c. programról. Tetszett a leírása a SpV 24-ben, a programot megrendeltem, de találjam benne egy ötödik menüpontot (EXPANSION). Ha ezt választom, egy file betöltését várja, de hol van az a file? Az S141-es kollekcióban nincs.

BAI KÁNYI ANDRÁS, Budapest
CoVboy: Igazán sajnáljuk, hogy az Igen tisztelt crackar urak nem mindig tarjasszák al a gyérl kazetta B. oldalán phenó bővítések. A Target Games biztos al tudná küldeni, némi pénzért cserébe. A címüket sajnós nem tudjuk.

1) Teheneid nem loptak el? Az enyémbe bevezettem a melegvizet!

2) CoVgőrl-ód több van-e? Ha, igen, akkor sok szeretnék, hogy minél előbb esküv legyen! Családi CoV-ot még úgysem olvastam!

3) Miért olyan kevés a hirdetés? Igen el lett push-va!

Hát ennyi lett volna a mise, mikor lesz a Lóv? Nem tudjuk mi-se!

SZALAI SZILVESZTER, Nagykanizsa
CoVboy: Boldog vagyok, amikor a CoVboy posta által okozott sok túnatat vélem feltadazni egy-egy levél tartalmából. Azért ennek a rejtett táv-oktatásnak csak magvan az eredménye. Mér én le gondolkodtam rajta, hogy nyhott-agyalemat hirdetek, ahol ama súlyos tudományokat mindenképp kénya kadvéra alsajóthatsz. Ha pedig a vallósos oktatásnál tartunk, tudod-e, mit csinál a pap vasénap délszlott? Úgy tesz, mintha mise történt volna. Ja a kérdéssalra al la felsjtetiam válaszl: 1) Micsoda? 2) Nem mondom meg! 3) Csak! Boldog vagy?

Szeretném megkérdezni tőled, hogy a HARD'S TALE III,III nevezetű program C64-en hogyan van meg?

A LAST NINJA III-nak nincs semmi lényege, csak járkalni kell!

SÁNTA PÉTER, Budapest
CoVboy: Hogy-hogy hogyan? Nekem speciál lemezen, és feltört változatban, ja én köszöni szépen, hogy érdeklődnek az agószágl állapota falól, jól van. A LAST NINJA III-nak valóban az a lényaga, hogy járkalni kell. Össze-viasza kell járkalni.

Egyet balra, egyet jobbra... stb. Van per-aze egy-két tárgy is, amit fel kell venni, azok a különféle cipők, mar anélkül alko-plk a lábadi!

Szerinted hol lehet legelőszóiban Amiga 500 Plus-t venni? Hol lehet előszón DISK-et venni?
BERÉNYI BALÁZS (Mr.BAZSÓ), Budapest
CoVboy: Elogam volt már az ilyen kérdéseket tartalmazó levelekből! Azért la indítványoztam a HQ-n, legyen egy-két közdület hirdetés is a CoV-ban, mert minden-ld azt hisz én vagyok a COVBOY-I EXTRA hirdetés újágl köldszáma, és naprakész információtl tudok adni arról, mikor mit és hol érdemes venni. Ott vannak a hirdetések, tsassák szomszgeit. Ha az naked túl drága, akkor még mindig felad-hatsz egy hirdést, amelyben azt mag azt karaszol.

...És úgy tanultam 2 éve, hogy a június 15-én szókapsolatban nincs pont (tehát nem június 15-én). Azért a lapban ez majdnem minden-hal jól van frva!

NÉGYESI PÁL, Budapest
CoVboy: Nekem alkerülta a figyalmamat. Tudod én a CoV-ot mindig a CoVboy post-tól kazdam olvasni. He-ha

...Action Replay cartridge-t szeretnék venni, de nem tudom, hogy az mit tud? Irjatok már le mindent, amit ti ismertek a cartridge-ről!

KÖVÁRI JÁNOS (COLT), Hatvan
CoVboy: Rondal mag az Évkönyv '92-t, abban valmit majd összahordunk róla!

Lehet-e a TELMEX 512K órási memóriabővítést az én kis C64/2 gépemhez csatlakoztatni?

Ha igen, akkor játszhatok-e egy Amigán Iri programmal? Egyébként az díszág jó, CoVboy szellemes, a tehenek aranyosak, az ára magas.

GÁL ISTVÁN LÁSZLÓ, Szekszárd
CoVboy: Má' hogyna lehetne, csak előbb kaitá kell történi, hogy bslérjan. Egyra több az Amigás átlrat, úgyhogy TELMEX nélkül la játszhatsz Amigóra Iri programmal.

Egyébként honnan vagy Te ebben biztos, hogy a tahonek ára magas, most olyan pangás van a piacon...
...ha Pesten járok, vendégem vagy egy sorre.

ZOBOLYAK PÉTER, Tiszafüred
CoVboy: Mindan nap jósz? Találkozunk mondjuk ötkor a Bajor Királyiban, a bar-nét azaratam, és 3 literas korsóban kéram. Viasztál!

Jé, lemezeket soroltok ki azok között, akik leírást küldenek? Akkor itt az én (szociális) leírásom: kb. 180 cm magas vagyok, szép, okos, erős, bátor. Ez igazán közölhető.

PÁSZTOR MIKLÓS, Tapolea
CoVboy: Jó randben van, megkaphatod a Ladám bel alsó és jobb hátsó aervédőjét, csak előbb kicserélhetem, marit picit meg van horpadva, de azért még használható.

Egy éves előfizetési esekket szeretnék kérni!

HERNER MÁRIÓ, Budapest
CoVboy: Isten bizony feltűrtük az agósz HQ-t, de csak néhány 2 évast, meg egy stóc fél évast találtunk, úgyhogy srre gondoltunk, most félretaszunk egyat, a egy év múlva alküldjük, akkor pont egy éves lesz.

Mondd el nekem, hogy miért nem zöddel írja ki a Wizard of Wor (64) a pontszámot?

BARKÓ JÁNOS, Gyula
CoVboy: Azért, marit nem zödd monitorod van!

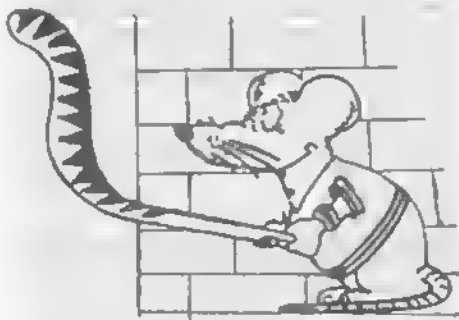
HANCU egyveleg

Üdv. egyorról

...Egy borzalmas élményemem lugum megosztani veled. Szóval az a helyzet, hogy oda a feltéve őrzött inkognitód, mert én bizony láttalak téged, amikor a múltkor egy kis... hm... „Szak-mal kirásdulást” tettél Vác City-he! Úgyes bajos dulgumból kifolyólag éppen a Rudeó (igen jó nevű sorozó) környékén császklódtam, és hirtelen mit látnék? Hatalmas fékezéssel egy ütött-kopott, kb. 16 évesnek kinéző



Lada (1) áll meg a söröző előtt (rendszerint: CTV-...). Kiszáll belőle egy nagydarab szikál-
las, lufibevillós fickó, kalapban és felújító bom-
berdzsékiben (nem vicc!), és kisse imbolygó
léptekkel betántorog a sörözőbe. Másnap reg-
gel school felé felúton a következő látvány tár-
sul szemem elé: a PP (nem Hammer) hanem
Posta Park egyik összkomfortos padján ott al-
szik a tegnapi palt. Utólag köszönd meg, hogy
nem volt azlvem felébreszteni! Más...



Hát kérem ez potálanság! Hitelrontás, bun-
kóság: Pukk Candúr lejárata. Pukk Candúr
is tudomást szerzett az ugrórl, és méhséges
felháborodásáról adott hangot. A Chipet-
Chapot is aggodalmár fejezte ki a dolggal
kapcsolatban. Az emberi és Pukk Candúr ju-
gok durva megsértése miatt tiltakozását fejez-
te ki továbbá: az ELITE Boys™, Buena
Vista Television, Walt Disney Corporation, a
Lakás és Otthon nélküli Fiatalok Akció Szó-
veisege (most nem rövidítem), a Magyar Pos-
ta, a The Pukk Candúr Fan Club, a Fradi B-
Lőcsp, az Udvardisereg, az APEJI, a Bp-i Köz-
ponti Elme- és Ideggyógyintézet, Jockey
Living, Ali Baba és a 40 rabló, a Rózsaszín
Párduc, a Kőbányai Sörgyár, Kató néni, Dale

Cooper, Leon, Larry Laffler, Roger Wilco,
Bat Man, Spider Man, Bubu Man, Ciklá Man,
Kang Kong, a Notre Dame-i toronyőr, Mona
Lisa, Elvis szellem, a marslakók, Demszky és
Make peace, valamint a Stex-nyuszi. Az ENSZ
is különböző büntető szankciókat helyezett
kilátásba!

HANULIA ZSOLT, Vác

CoVboy: Maximálisan megdöbbenéssel kell
tudomásul vennem, hogy valami nincs
rendben utódlóslal mibenlétemmel. A mai
postában olvastam, hogy ugyancsak az-
nap láttak Pécsen, Dobozconben, Miskol-
cen, Győrben, Szombathelyen, Kecse-
máten, és nem utolsósorban Bokod City-
ben is. Hát az cool. Már írok egyszer a
Nulladik típusú találkozásokról, lehet,
hogy a tér-idő koordinátáim kicsit meg-
eázódtak, azért közli, hogy nem öbresztet-
tél fel Vácra. A Pukk Candúr ért sérelem-
mel szembeni tiltakozás egyébként na-
gyobb horderejű, mint ahogy Te azt gon-
dolod. A Parlament is napirendre tűzi a
jóvő hértől, ugyanis most fontosabb dol-
guk. A tiltakozók közé csatlakozott
egyébként azóta a FIGYESZ, a Libressa
Lady, a Silhouette Lady, a Szabó család,
a Szomazadók, a Guns & Rózsák, az
Irkutskij cebohvyedések, Mariska néni
az újságíró, a Söréss Puskán Fan Club,
Csage Varga, a csillal szénbányászok,
Major Anna, Vég Béla, a nagy Money-tu, a
Nékem Taccik, hahó, volt még valaki?

Ide a végére, stilusosani

... CoVboy!

Mindig tudtam, hogy Te nem vagy normális
(de ez még pozitív fogalom akkor is), ezt azért
mégse vártam! Jön a CoV, elkezdtem olvasni,

azokás szerint a levelért, azt is leg hátulról...
tutk ismerősnek hangzott. Nézem, ki az a sze-
renesen már megint, aki szondát, meg sör-
nyitót küldözget (valami kezdett derengeni).
Nem hittem a tulajdon zöld szememnek:
megnéztem a nevet is. Hogy milyen képet vág-
tam? Fantáziád van bőven... (itt folytatódik a
dühöd letelezés, a hangulat kezd a tető-
pontjára hégni — CoVboy) ...Futálj ki vala-
mi bosszút a bűnhődésedre, aztán én majd
megszavazom, ha megtehetem! Most már csak
egy vágyam van, vegyének fel az egyetemre.
Eskuszom, ha felvesznek, küldök neked 3
üveg pezsgőt! Kellemes Karácsonyt és Boldog
Új évet! (Mire meglepőd — Tudod mit? 94-
re is kívánom ugyanazt!) Figyeld a dátumot!
Mihhó csók! ZITA, Bokod City

CoVboy: Figyelem a dátumot, és úgy
gondoltam nem menekülök, most az egy-
szer váratlanul gyors leszek, s ez lesz
benna a meglepetés. Leveledet egy picit
megnyitbáltam, csupán azért, mert emlí-
tél kihúztam, az ügyem volt érdekes. Gon-
dolkoztam rajta, hogy kellene bűnhőd-
nem, frenetikus logikával kitaláltam a
megoldást! Már intőzködtem X elvtársnál,
hogy felvágysanak téged az egyetemre,
így nem menekülhettek a 3 üveg pezsgő
előt, amit mondjuk 10 perc leforgása alatt
meg kell innom. Ez elég büntetés, nem?
Kíváncsian várom megkegyelmezel-e, és
széles engedményt adsz, ne nem erre
gondolok, hogy kevesebb pezsgőt kap-
nák, hanem pl. a 10 percet ezért egy ki-
csit megnyújthatnánk... A matricákat kö-
szö, már fogaimam sincs hol vannak, már
könyvjelzőnek használtam őket, és elfe-
lejtettem, mit olvastam utólag... Minden-
esetre jó nyaralást neked is, és egytőlé-
ben gondolj erre, nekem a legfontosabb,
hogy bejuss az egyetemre!



JÖN. JÖN. JÖN. JÖN. JÖN. JÖN. JÖN. JÖN. JÖN.

A fenomenális, a fantasztikus, az utánozhatatlan, a szuperszónikus (nem volt még elég? — CoVboy)...

CoV Évkönyv'92

Levelezésünk állandó, és érdekes témája ismét, hogy lesz-e, ill. ha lesz, ekkor mikor jelenik meg a Commodore Világ '92-es Évkönyv, mi lesz benne és hogy megint elő lehet-e fizetni rá?

Az első kérdésre a válasz: Ugyanúgy, mint tavaly, ősszel (október-november tájékán)

A második kérdés egy kicsit hosszabb választ igényel: minden.

Természetesen 64-re, Amiga-re (egyben PC-re) és Plus/4-re is lesznek benne játékleírások régebbi és újabb játékokról. Lesznek hosszabb lélegzetű leírások (pl. Pools of Darkness, hogy csak egyet említsünk, egy-két Sierra stuff az Amiga és PC tulajdonosoknak stb.), de lesznek rövidebbek is, kb. 40-50 db. úgy, mint a tavalyiban; felhasználói program leírások (pl. Amigára CygnusEd, Scribble szövegszarkasztók); programozástechnika (64-an pl. kalandjátékírás technikája); továbbá még egy csomó dolog (pl. POKE-ok, Cheat-ek, térképek mindegyik géptípusra), ami csak belefért. Egy összefoglaló a tavalyi év legjobb demóiról; Plus/4 serok; Action Replay ismertető (64-re és Amigára is), mert már annyian kérték; meg ami még menet közben eszünkbe jut, a műsorváltoztatás jogát fenntartjuk.

Természetesen elő lehet rá fizetni csekken az impresszumban közölt módon, csak ne feledjétek ráírni a csekkre, hogy CoV Évkönyv'92. (A pénz feladásán túl nem kell levelet v. levlapot is feladni). Aki nem tudja, hogy kell egy csekket kitölteni, az kérhet tőlünk is, kettőt-hármat is egyszerre.

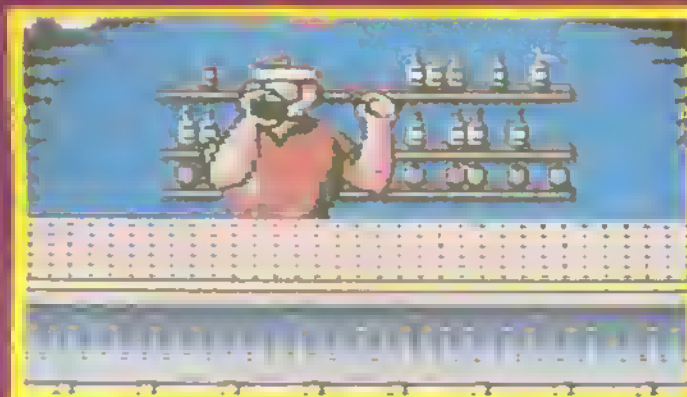
Most jön ismét e hideg zuhany: a költségek tavaly óta egy csöppet ismét változtak, az Évkönyv 298,— Ft-ba kerül, csak előfizetéssel. A fogyasztói ára kb. 350,— Ft lesz, ha valaki az utcán kívánja megvenni.

Azok, akik a mellékelt csekken e 298,— Ft-ot 1992. augusztus 31-ig befizetik, tárgynyereménysorsoláson is részt vesznek, melyen értékes ajándékok kerülnek kisorsolásra (Fódi egy 2 kazettás hordozható rádiós-magnó), továbbá 20 előfizetőnek visszaküldjük a befizetett pénzt. Mire vársz, még mindig nem értél a postára?

PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Jövő bónaphan úgyis plb! van, ezért most 4 játék képernyőjét helyezettük itt el. A 4 játék nevét egy külön levelezőlapon kérjük legkésőbb szeptember 14-ig elküldeni a címünkre. Természetesen a nyereményalap is dupla, vagyis 10 doboz mágneslemez, valamint a helyes megfejtést beküldők között 1 Walkman is kisorsolásra kerül!

A helyes megfejtést a CoV 27-ben, a nyertesek nevét pedig a CoV 28-ban közöljük.



Az 1.500 Ft,— feletti vásárlások esetén váltható be!

ACOMP Számítástechnikai Kft.

1141 Budapest, Álmos Vezér útja 17. Tel.: 183-1817; FAX: 251-2523

Commodore Amiga 600	51.120,- Ft	Maxell 3 5" MF2-HD lemez	1.432,- Ft
Commodore Amiga 500	35.920,- Ft	Maxell 5 25" MD2-DD lemez	472,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	47.120,- Ft	Maxell 5 25" MD2-HD lemez	792,- Ft
Commodore Amiga 2000	69.999,- Ft	Fuji 3 5" MF 2D lemez	792,- Ft
Commodore 1084S stereo monitor	26.320,- Ft	Fuji 5.25" MD 2DD lemez	544,- Ft
Commodore A-520 TV-modulátor	2.800,- Ft	Fuji 5.25" HD lemez	792,- Ft
Commodore C64/II	11.680,- Ft	Profex 3 5" DS/DD lemez	544,- Ft
Commodore 1541/II floppy	13.280,- Ft	Profex 5 25" DS/DD lemez	312,- Ft
Commodore 1802 monitor	19.920,- Ft	Noris C15 C-64 kazetta 5 db.	312,- Ft
Commodore 1352 mouse (eredeti Amiga)	4.792,- Ft	Action Replay MK.III.	12.792,- Ft
Philips CM 8833/II. stereo monitor	26.320,- Ft	4 Player adapter (4 joystick csatl.)	1.500,- Ft
Telmex 512 KB óras memóriabővítő	4.000,- Ft	Noris Maus M3 Amiga	2.000,- Ft
1.8 MB óras memóriabővítő	14.400,- Ft	Noris Maus M1 C-64	2.000,- Ft
1 MB memóriabővítő A500 Plus-hoz	7.920,- Ft	Noris Maus-Pad	392,- Ft
Alfadat 3 5" külső floppy drive	7.920,- Ft	Noris MB 10 3 5" lemeztartó	136,- Ft
Alfadat 5 25" külső floppy drive	11.920,- Ft	Noris MB 40 3 5" lemeztartó	552,- Ft
Epson LQ-200 24 tűs printer	31.920,- Ft	Noris MB 80 3 5" lemeztartó	792,- Ft
Noris DR 1535 datasette	2.000,- Ft	Noris DB 10 5 25" lemeztartó	136,- Ft
Quickshot II. joystick	552,- Ft	Noris DB 50 5 25" lemeztartó	552,- Ft
Quickshot II. Plus joystick mikrokapcsolós	712,- Ft	Noris DB 100 5 25" lemeztartó	712,- Ft
Quickshot II Turbo joystick	792,- Ft	Noris Amiga 500 porvédő	792,- Ft
Quickshot QS - 113 IBM analóg joystick	792,- Ft	Noris C-64/II porvédő	632,- Ft
Quickshot QS - 123 IBM analóg joystick	1.032,- Ft	Noris MF 14 C 14" monitorfilter	1.112,- Ft
Noname 3.5" DS/DD lemez	400,- Ft	Poszterek, játékok	
Noname 3.5" DS/HD lemez	600,- Ft	nagy választékban kaphatók!	
Noname 5.25" DS/DD lemez	200,- Ft	Újdonság PC-hez:	
Noname 5.25" DS/HD lemez	400,- Ft	Thunder Board hangkártya	
TDK MF-2DD 3.5" lemez	792,- Ft	15.120,- Ft	
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	792,- Ft	(100 %-os AdLib és Soundblaster kompatibilis!)	

Áralk az ÁFA-t nem tartalmazzák!

Genlock-ok, képdigitálizálók, turbo kártyák, AT-kártyák rövid szállítással határidővel megrendelhetők!
Nyitvatartás 9-18 óráig, szombaton 9-12 óráig Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálattal



SZÁMÍTÓGÉP KLUB

Commodore 64 • Amiga • PC

Gépek, szoftverek, hardverek,
tanfolyamok, kedvezményes szervíz
a klubtagok részére

Érdeklődni lehet: hétköznap 8-17 óráig az Irodában

Iroda: 1134 Budapest, Donyov u. 5
Tel: 1497-493

Plus/4 akció (3 hónap garanciával)

Amiga 500	39.120,— Ft	UNISYS 286 AT (640K RAM, 1.2 DD, mono monitor,	
Amiga 500+	47.920,— Ft	101 gombos billentyűzet)	42.920,— Ft
Action Replay III.	13.100,— Ft	Sony DS/DD 5.25"	540,— Ft
512 K bővítő	5.100,— Ft	Sony DS/DDDF 5.25"	594,— Ft
3.5" külső DD	10.000,— Ft	Sony DS/HD 5.25"	990,— Ft
AT kártya	27.920,— Ft	Sony DS/HDF 5.25"	1.044,— Ft
MIDI Interface	3.992,— Ft	Sony DS/DD 3.5"	810,— Ft
Sztereo hangdigitálizátor	6.990,— Ft	Sony DS/DD 3.5" (20 db+kalkulátor)	1.937,— Ft
Plus/4+megnő	5.800,— Ft	Sony DS/HD 3.5"	1.566,— Ft

(A felsorolt árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!)

C64-es gépét Amiga 500 és UNISYS gépek vásárlása esetén beszámítjuk!

25.000,— Ft felérti vásárlás esetén részletfizetéssel lehetőség!

C64-es, Plus/4-es és Amiga garanciális, és azon túli javítása!

— Anubis vásárlási kupon —
100 Ft